

Oulun yliopisto

Humanistinen tiedekunta

Hanna-Mari Nykänen

DIGITAALISEN PELITARINAN TEEMAT
JA
KIRJALLISUUSTERAPEUTTISET ELEMENTIT
KINGDOM HEARTS –PELISARJASSA

Informaatiotutkimuksen
pro gradu –tutkielma
Oulu 2021

DIGITAALISEN PELITARINAN TEEMAT JA KIRJALLISUUSTERAPEUTTISET ELEMENTIT KINGDOM HEARTS –PELISARJASSA

Tämän pro gradu-tutkielman tavoitteena oli tarkastella digitaalisesta viihdepelistä ilmeneviä teemoja sekä kirjallisuusterapeuttisia tekijöitä. Tarkoituksena oli selvittää sisällönanalyysin ja CHARP-menetelmän avulla, millaisia ihmiselämään liittyviä teemoja ja kirjallisuusterapeuttisia asioita Kingdom Hearts –pelisarjassa ilmenee. Interaktiiviset digitaaliset viihdepelit ovat nyky-yhteiskunnassa keskeinen osa ihmiselämää pelitarinoina ja siksi digitaaliset pelit valittiin tämän pro gradu-tutkielman tutkimusaineistoksi. Tutkimuksen taustalla on ajatus interaktiivisten tarinoiden herättämisestä teemoista sekä terapeuttisista mahdollisuuksista.

Tutkimuksen aineisto kerättiin litteroimalla YouTubesta löytyviä Kingdom Hearts Timeline-videoita. Koottu aineisto analysoitiin aluksi sisällönanalyysillä ja myöhemmin soveltamalla Venian (2013) CHARP-menetelmää. CHARP-menetelmässä tarkastellaan kirjoista löytyviä kirjallisuusterapeuttisia piirteitä, kuten selviytymisstrategiaa, ongelmallista tilannetta, samaistuttavaa hahmoa ja keskustelua herättävää asiaa. Teoreettisena viitekehyksenä eli lähdeteoksina käytettiin aikaisempaa kirjallisuutta, muun muassa digitaalisia pelejä ja kirjallisuusterapiaa koskevia teoksia.

Tutkimuksen keskeisenä tavoitteena oli päästä syvemmälle Kingdom Hearts-pelisarjan sisältä löytyviin terapeuttisiin elementteihin. Tulokset osoittivat, että Kingdom Hearts-sarjan viihdepeleistä löytyi ihmiselämään liittyviä teemoja sekä kirjallisuusterapeuttisia elementtejä. Sisällönanalyysillä löydetty keskeiset teemat olivat sydän, pimeys, usko, ystävyys ja valo. Nämä löydetty teemat kuvaavat ihmisen sisäisiä kokemuksia. Teemojen lainauksia tarkasteltiin kirjallisuusterapian näkökulmasta CHARP-menetelmän avulla, kuten esimerkiksi samaistuttavia hahmoja sekä tunteita kuvaavia teemoja tarkastelemalla. Kirjallisuusterapeuttisia elementtejä olivat muun muassa selviytymisstrategia, ongelmallinen tilanne ja muut CHARP-menetelmän piirteet. Tutkimustuloksien luotettavuutta pyrittiin parantamaan muun muassa tutkimuksen tarkalla kuvailulla ja empiirisen aineiston analysoinnilla tutkimusmenetelmiä soveltamalla.

Digitaalisista viihdepeleistä löytyi kirjallisuusterapeuttisia elementtejä, mikä tukee osittain aikaisemman tutkimuksen tuloksia. Aikaisempi tutkimus on kuitenkin keskittynyt kirjallisuuteen, kun taas tässä tutkimuksessa tarkastellaan digitaalista pelisarjaa. Tämän tutkimuksen tarkoituksena oli tuoda esille esimerkinomaisesti, että digitaaliset viihdepelit voivat sisältää teemoja sekä mahdollisia kirjallisuusterapeuttisia elementtejä. Digitaaliset viihdepelit ansaitsivat tulla tutkituksi laajemminkin terapeuttisina välineinä, esimerkiksi pelaajille tehtyinä haastatteluina.

Avainsanat: digitaalinen viihdepeli, tarinat, sisällönanalyysi, teemat, Kingdom Hearts –pelisarja, kirjallisuusterapia, CHARP, pelitutkimus, laadullinen tutkimus

Tiivistelmän sanamäärä: 259 sanaa.

SISÄLLYSLUETTELO

TIIVISTELMÄ

1 JOHDANTO	5
1.1 Tarinat ja digitaaliset pelit	5
1.2 Tutkielman tavoite ja rakenne	6
2 DIGITAALISET PELITARINAT	8
2.1 Tarinoiden sisältö	8
2.2 Digitaalisten viihdepelien tutkimus	9
2.2.1 Digitaaliset pelit taiteena	10
2.2.2 Mimesis ja diegesis	11
2.2.3 Käsikirjoitus eli kerronta digitaalisessa pelissä	12
2.2.4 Pelitarina	13
2.2.5 Peliterapia eli pelien hyötysisältö	14
2.2.6 Ydin ja kuori	15
2.3 Immersio, samaistuminen ja flow-ilmiö	17
2.3.1 Immersio ja flow	17
2.3.2 Samaistuminen	18
2.4 Digitaalisen pelin terapeuttiset mahdollisuudet	19
2.4.1 Mitä on kirjallisuusterapia?	19
2.4.2 Kirjallisuusterapia on tunneilmaisullista taideterapiaa	20
2.4.3 Kirjallisuusterapia ja narratiivinen terapiamuoto	20
2.4.4 Kirjallisuusterapia-aineisto	21
2.4.5 Kirjallisuusterapian kaksi tasoa	22
2.4.6 Kirjallisuusterapeutti, terapiaprosessi ja tavoite	23
2.4.7 CHARP-menetelmän esittely ja sovellus	24
2.5 Yhteenveto	29
3 TUTKIMUSAINEISTO JA –MENETELMÄ	31
3.1 Tutkimustehtävät	31
3.2 Tutkimusaineisto	31
3.3 Tutkimusmenetelmä	32
3.3.1 Sisällönanalyysi	33
3.3.2 Sisällönanalyysin toteuttaminen: ensimmäinen tutkimustehtävä	35
3.3.3 Kirjallisuusterapeuttisen analyysin toteuttaminen: toinen tutkimustehtävä	37
4 TULOKSET	40
4.1 Kingdom Hearts-pelisarjan pelien lyhyt kuvailu	40

4.2 Kingdom Hearts-pelisarjan teemat ja tulkinnat	44
4.2.1 Ensimmäinen teema: Sydän	44
4.2.2 Toinen teema: Pimeys	45
4.2.3 Kolmas teema: Usko	46
4.2.4 Neljäs teema: Ystävät	47
4.2.5 Viides teema: Valo	48
4.3 Kingdom Hearts-pelisarjan teemojen kytkökset	49
4.4 Kingdom Hearts-pelisarjan lainauksien kirjallisuusterapiaelementit	50
4.4.1 Pelisarjasta löydetty ongelmallinen tilanne	50
4.4.2 Pelisarjasta löydetty selviytymisstrategia	51
4.4.3 Pelisarjasta löydetty samaistuttava hahmo	53
4.4.4 Pelisarjasta löydetty keskustelua herättävä asia	54
5 POHDINTA	55
5.1 Tuloksiin liittyvä pohdinta: ensimmäinen tutkimustehtävä	55
5.2 Tuloksiin liittyvä pohdinta: toinen tutkimustehtävä	57
5.3 Tutkimuksen luotettavuus ja jatkotutkimusehdotukset	62
6 LÄHTEET	64
Liite 1: Kingdom Hearts-sarjan pelit (kronologinen järjestys)	82
Liite 2: Everglow'n tekemät videot	83
Liite 3: Tomoco Kanemakin kirjalähteet lisälähteenä	96

1 JOHDANTO

Tämän johdantoluvun tarkoituksena on esitellä pro gradu-tutkielman sisältö. Johdanto esittelee tarinoiden viitekehystä lyhyesti ja digitaalisten pelien terapeutista merkitystä sekä tutkielman rakennetta. Tutkielma käsittelee digitaalisen pelitarinan teemoja ja kirjallisuusterapeuttisia elementtejä.

1.1 Tarinat ja digitaaliset pelit

Tarinat voivat auttaa vaikeiden asioiden ymmärtämisessä laajentamalla ajattelua tai ottamalla kantaa psykologisiin asioihin (Venia 2013; Kuorikoski 2018). Tarinat voivat antaa voimaa jatkaa elämässä eteenpäin. Esimerkiksi yksilö voi löytää tarinoista tukea asioiden käsittelemiseen. Tarinat voivat lisätä ymmärrystä ihmisten ajattelusta rakentamalla empaattisia tuntemuksia (Mustonen 2000). Tekstit voivat lisätä uskoa yksilön kykyihin ja avata siten tien henkiseen kasvuun (Merton 1948).

Henkistä kasvua kantavia sisältöjä voi perinteisten kirjojen lisäksi ilmetä digitaalisissa peleissä. Digitaalisista peleistä pelaaja voi saada vahvan tunne-elämyksen kuin kirjaa lukiessaan eli pelejä voidaan liittää kirjallisuuteen (Manzos 2020b). Tunne-elämys voi ilmetä mielenterveydellisinä asioina, joita voi kuvata peleissä henkilökohtaisesti tai vertauskuvallisesti. Pelaamisen aikana voi kohdata negatiivisia tunteita, joita voi käsitellä. Siten pelit voivat laajentaa ymmärrystä todellisuuteen liittyviin asioihin (Hämäläinen 2020b.)

Digitaaliset pelit ovat suosittuja (Mankkinen 2020). 2000-luvulta lähtien digitaalisten pelien pelaaminen on tärkeä osa-alue ihmisten yhteiskuntaa, jota on hyvä ymmärtää (Prax 2020). Digitaalisissa viihdepeleissä pelisisältö rakennetaan hienoksi kokemukseksi teräväpiirtografiikoilla, musiikki soitetaan esimerkiksi sinfoniaorkesterilla ja käsikirjoituksella muodostetaan tarinaa tukeva dialogi, jonka ääninäyttelijä herättää henkiin virtuaalisessa hahmossa (Kuorikoski 2018). Kaikilla näillä osa-alueilla tavoitteena on saada pelaaja eläytymään pelaamisen sisältöihin, kuten vaikkapa virtuaalihahmojen ajatuksiin.

Pelit voivat olla vahva tapa esittää tarina (Hämäläinen 2020c). Digitaaliset pelit ovat tarinan kerronnan väline ja siten myös interaktiivista fiktiota (Mankkinen 2020; Hämäläinen 2020b). Digitaaliset pelit ovat interaktiivista tarinan kerrontaa, jossa pelihahmon avulla tehdyt valinnat lisäävät samaistumista (Hämäläinen 2020b; Mankkinen 2020). Pelitarinat voivat tukea asettumista muiden ihmisten tunteisiin eli tukea mielen teoriaa (Karhulahti 2020 artikkelissa Savela 2020).

Digitaaliset pelit voivat käsitellä hankalia asioita, muun muassa mielenterveysongelmia ja tukea siten hyvinvointia (Hämäläinen & Manzos 2020a; Mankkinen 2020; Korhonen 2020). Digitaalisilla peleillä voi olla terapeuttisia tekijöitä (Savela 2020). Pelien terapeuttisina tekijöinä voi olla tunteiden käsittely esimerkiksi masennusta (Laeslehto 2020; Hämäläinen 2020b; Savela 2020).

Digitaaliset pelit mahdollistavat tunteiden työstämisen roolien avulla (Salokoski 2020 artikkelissa Savela 2020). Pelaaminen voi toimia terapeuttisesti elämän paineiden käsittelytapana (Juho 2020). Digitaalisen pelin pelaaminen voi johtaa vapauden tuntemiseen elämän tuomista ikävistä asioista (Kalaja 2020). Media muokkaa maailmankuvaamme käyttämiemme tuotteiden avulla, johon digitaaliset pelit kuuluvat. Siksi olisi tärkeää tutkia digitaalisia pelejä (Hämäläinen & Manzos 2020a).

Pro gradu –tutkielman keskeiset käsitteet ovat tarinat, digitaalinen viihdepeleli ja kirjallisuusterapia. Tarinoilla tarkoitetaan tässä pro gradu-tutkielmassa fiktiivisiä kertomuksia tai käsikirjoitusta. Digitaalisella viihdepelillä tarkoitetaan videopeliä, joka on suunniteltu viihdekäyttöön tietokoneella tai pelikoneella pelaamiseen. Kirjallisuusterapialla tarkoitetaan kirjallisuutta hyödyntävää taideterapiaa, jonka tavoitteena on muuttaa ajattelua sekä oppia selviytymisstrategioita tarinoiden avulla (Venia 2013, 4).

1.2 Tutkielman tavoite ja rakenne

Tämän pro gradu-tutkielman tavoitteena on lisätä ymmärrystä digitaalisten pelien sisältämistä kirjallisuusterapeuttisista elementeistä. Digitaaliset pelit ovat nykyajan interaktiivisia tarinoita. Tästä esimerkkinä pro gradu –tutkielmassa käsitellään Kingdom Hearts-pelisarjan muutamia pelejä. Kingdom Hearts-pelisarja on Square Enix-peliyhtiön luoma japanilainen toimintaroolipelisarja, joka on tehty yhteistyössä Disneyn kanssa (Liite 1).

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, millaisia teemoja Kingdom Hearts-pelisarjasta löytyy ja mitä kirjallisuusterapeuttisia elementtejä digitaalisista videopeleistä löytyneet aiheet toivat ilmi. Tämän tutkimuksen käytettyjä menetelmiä ovat laadullinen sisällönanalyysi ja CHARP-menetelmä. Sisällönanalyysin avulla tutkitaan pelikäsikirjoituksen tekstejä, kuten esimerkiksi hahmojen vuorosanoja. Tarinoiden ja digitaalisten pelien suhdetta ei ole aikaisemmin tutkittu kirjallisuusterapeuttisesta näkökulmasta.

Tarkoituksena on vastata seuraaviin tutkimustehtäviin:

1. Millaisia teemoja Kingdom Hearts –sarjan peleistä löytyy?
2. Millaisia kirjallisuusterapeuttisia elementtejä Kingdom Hearts –pelisarjasta voidaan tunnistaa?

Johdannon (Luku 1) jälkeen käsitellään aikaisemman kirjallisuuden perusteella tarinoita, videopelien maailmojen sisältöä sekä rakennetta että kirjallisuusterapianäkökulmaa (Luku 2). Tutkimusaineisto ja –menetelmä-luvussa (Luku 3) esitellään aineisto eli Kingdom Hearts-pelisarjan videopelejä, tutkimuksen toteutus, tutkimustehtävät, sisällönanalyysi ja CHARP-menetelmä. Tulokset-luvussa (Luku 4) esitellään tutkimustehtäviin löytyneet tulokset. Pohdinta-luvussa (Luku 5) pohditaan tuloksia aikaisempien kirjallisuuden vuoropuhelussa ja lisäksi mietitään tutkimuksen luotettavuutta.

2 DIGITAALISET PELITARINAT

Tässä luvussa käsitellään aikaisemman kirjallisuuden perusteella tarinoita ja videopelien maailmojen sisältöä. Lisäksi esitellään videopelien rakennetta ja kirjallisuusterapianäkökulma.

2.1 Tarinoiden sisältö

Murtosen ja Porolan (2008) mukaan tarinoista voi löytää tukea erilaisiin elämän vastoinkäymisiin. Tarinat voivat opettaa ajatuksen selviytymisestä sekä antaa keinoja ymmärtää maailmaa laajempaa ajattelua rakentamalla (Murtonen & Porola 2008). Tarinat voivat esimerkiksi opettaa tunteiden käsittelyä, auttaa hahmottamaan omien ja muiden ajatuksia sekä tunteita (Venia 2013). Tarinat voivat tukea moraalista ajattelua sekä antaa iloa (Murtonen & Porola 2008).

Bettelheimin (1984) mukaan tarinoiden avulla ihminen kykenee kasvattamaan henkistä pääomaansa eli tunteitaan, mielikuvitustaan ja älykkyyttään. Näin hänen ymmärryksensä voi laajentua. Tarinat voivat myös antaa toivoa tulevaisuutta kohtaan, auttaa kestämaan vastoinkäymisiä ja tukea itseluottamuksen kehitystä. Ne voivat myös aktivoida mielikuvitusta tai auttaa selkiyttämään tunteita. Tarinoiden tehtävänä on välittää tietoa ratkaisuista. Tarinoiden avulla kehitetyn mielikuvituksen kautta voi hahmottaa sekä jäsentää asioita ja ne voivat myös kasvattaa sisukkuutta. Tarinat voivat vahvistaa itsetuntoa sekä auttaa käsittelemään vaikeita tunteita. Tarinoiden avulla voidaan harjoitella tulevaisuuteen suhtautumista. Tarinoiden avulla kuuntelija tai lukija voi kyetä ratkaisemaan omia pulmiaan itse, lisäten siten itseluottamustaan. Tarinat voivat opettaa yksilöitä arvostamaan erilaisia arvoja ja kehittää heidän identiteettiään. Tarinat voivat kehittää rationaalista pohdintaa ja niiden avulla voi yrittää ymmärtää vaikeita asioita ja kehittää itsensä ymmärtämistä. Tarinat voivat myös antaa lohtua ja muuttaa ajatteluaan. Tarinat voivat auttaa ymmärtämään koettelemuksia, antaa rohkeutta ja vahvistaa toivoa (Bettelheim 1984.)

Tarinat tehostavat mielikuvitusta, joka voi tukea esimerkiksi oppimista. Mielikuvituksella eläytyminen voi auttaa hahmottamaan omien ja muiden ajatuksia sekä tunteita (Venia 2013). Tarinat heijastavat ihmisen monenlaisia luonteita sekä ajattelua. Tämä auttaa samaistumaan tarinan hahmoon ja hahmon ajatuksiin kirjassa (Murtonen & Porola 2008). Tarinat voivat kertoa lukijalleen tai kuuntelijalleen jonkin asian, jonka hän voi kokea tärkeäksi itselleen. Tämä asia voi auttaa hänen persoonallisuutensa kehitystä. Tämä on jokaiselle yksilölle erilainen prosessi (Bettelheim 1984). Tarinat voivat harjoituttaa sosiaalistumista sosiaalisten ihanteiden avulla, joihin samaistuessa yksilö voi muovata itseään (Bettelheim 1984).

Tarinoiden tehtävänä on tukea sisäisten prosessien kehitystä. Sisäisten prosessien kehitys ilmenee ristiriidoissa, joita tarinoissa ilmentävät hahmot ja tapahtumat. Tarinat antavat mielikuvitusmateriaalia vertauskuvallisissa muodoissa ja niiden antamia neuvoja voi yrittää soveltaa realistisessa elämässä henkisenä aineksena. Vertauskuvien avulla tarinat tuovat esille henkisen kasvun askeleita. Henkistä kasvua tukee samaistuminen, jonka avulla tarinan kuuntelija tai lukija voi esimerkiksi muuttaa ajatteluaan negatiivisesta positiiviseksi (Bettelheim 1984). Persoonallisuuden muodostuminen tarvitsee mielikuvitusta, tietoisuutta ja realistisuutta voidakseen saada rakenteita selvittää oikean elämän vastoinkäymisistä. Tarinat voivat tukea tätä. Mielikuvitus koostuu asioista, joiden avulla voidaan hahmottaa todellisuutta ja työskennellä persoonallisuuden rakentumisprosessissa. Ilman mielikuvitusta persoonallisuuden rakentumisprosessi jää köyhäksi sekä kapeaksi (Bettelheim 1984). Tarinoiden avulla voi oppia hahmottamaan yhteiskunnan normeja sekä erilaisia rooleja. Rooleihin samaistumiseen voi vaikuttaa elämäntilanne. Roolien tehtävänä on tukea käyttäytymistä ihmissuhteissa. Roolien sisältämä käsikirjoitus auttaa hahmottamaan sosiaalisia tilanteita (Liikanen 1995).

Tarinoita voidaan käyttää terapeuttisina välineinä, koska tarinat ilmaisevat hyvin toiveita ja koettelemuksia (Bettelheim 1984; Liikanen 1995; Venia 2013). Koettelemukset on kuvattu tarinoissa pahuuden vertauskuvina, esimerkiksi houkutuksina. Tarinat voivat auttaa käsittelemään vaikeita asioita, kuten ahdistusta, väheksyntää tai kuolemaa (Bettelheim 1984).

2.2 Digitaalisten viihdepelien tutkimus

Digitaaliset pelit voivat toimia samaan tapaan kuin tarinat ihmisen henkisen kasvun tukena. Digitaalisella viihdepelillä tarkoitetaan videopeliä, joka on suunniteltu viihdekäyttöön tietokoneella tai pelikoneella pelattavaksi. Digitaalisilla peleillä on säännöt ja tavoitteet, joiden puitteissa peli toimii. Pelin toiminta vaatii pelikoneen tai tietokoneen sekä pelaajan keskinäistä interaktiivisuutta laitteeseen peliohjaimen kautta. Peliohjaimen välityksellä tapahtuvaa vuorovaikutusta kutsutaan pelaamiseksi (Esposito 2005). Digitaalisilla peleillä on monta nimeä (Esposito 2005): tietokonepelit, elektroniset pelit tai videopelit. Termien käyttämisessä vaikuttaa konteksti (Karhulahti 2015a). Tässä pro gradu-tutkielmassa puhutaan digitaalisista viihdepeleistä tai videopeleistä. Digitaalisten pelien pelaaminen on suosittua, ja muun muassa kilpapelaaaminen eli e-urheilu herättää kiinnostusta (Good 2017).

Paloheimo (2003) toteaa digitaalisten viihdepelien olevan nuori ilmiö. Pelitutkimus on myös nuori ja monipuolinen ala, jossa digitaalisia pelejä tarkastellaan holistisesti (Mäyrä 2008).

Ermin, Mäyrän ja Heliön (2005a; 2005b) mukaan olisi tarvetta digitaalisten viihdepelien tutkimuksille. Myös Salokoski (2005) puoltaa uuden tiedon tarvetta digitaalisista peleistä noin yleensäkin. Ermin, Mäyrän ja Heliön (2005a; 2005b) mukaan pelitutkimukselle on tarvetta pelaamisilmiön yleisyyden vuoksi. Andersonin ym. (2008) mukaan digitaalisista peleistä on saatavissa vähän tutkimuskirjallisuutta.

Pelitutkimus on poikkitieteellistä ja rakentuu psykologiasta, filosofiasta, sosiologiasta ja tietojenkäsittelytieteistä. Pelitutkimuksessa on kolme koulukuntaa (Frasca 2003). Nämä koulukunnat ovat narratologinen, ludologinen ja interaktiivinen fiktio. Narratologiassa pelit nähdään tarinoina, joihin voidaan soveltaa kirjallisuuden tutkimuksen teorioita. Ludologiassa pelien nähdään pelattavuuden sekä sääntöjen kautta kulkevan alkutilasta lopputilaan (Kuorikoski 2018). Interaktiivinen fiktio on narratologian ja ludologian keskellä, jossa pelit ovat vuorovaikutuksellisia tarinaltaan ja ympäristöltään (Tavinor 2009). Tässä pro gradu-tutkielmassa digitaaliset pelit nähdään narratologisina tarinoina.

2.2.1 Digitaaliset pelit taiteena

Digitaaliset pelit ovat osa kulttuuria ja taidetta (Hämäläinen & Manzos 2020a). Digitaalisia pelejä ei Kuorikosken (2018) mukaan yleensä pidetä taiteena. Kuorikoski (2018) pitää digitaalisia pelejä kahdeksantena taiteen muotona. Muut seitsemän ovat kirjallisuus, maalaus, kuvanveisto, musiikki, teatteri, arkkitehtuuri ja elokuva. Näistä muista taidemuodoista digitaaliset pelit ovat ottaneet rakennusaineita. Digitaalisia pelejä pidetään herkästi vain kaupallisen viihteen tuotteina, vaikka digitaalisia pelejä voidaan pitää osana korkeakulttuuria. Digitaaliset pelit ovat sekä kulttuurisia tuotteita että kaupallista viihdettä (Kuorikoski 2018). Digitaaliset pelit voivat viihdyttää eli toimia viihteenä. Digitaaliset pelit voivat taiteen tavoin herättää keskustelua (Hämäläinen 2020b).

Taiteen tehtävänä on aktivoida tunteita ja toimia kulttuurin ilmentäjänä. Taiteen kokeminen on yksilöllinen ja henkilökohtainen asia (Kuorikoski 2018). Taidetta voidaan määritellä myös historiallisesti. Taide rakentuu sosiaalisten suhteiden kautta, joiden muoto vaihtelee aikakauden mukaan (Shusterman 2004). Tämän Shustermanin (2004) määrittelyn mukaan digitaaliset pelit voidaan nähdä taiteena. Digitaalisten pelien avulla voi kokea erilaisia tunteita sekä kokea kantaottavia asioita pelin välityksellä (Kuorikoski 2018). Laurilan (2005) mukaan taiteen avulla voidaan jakaa tunteita jonkinlaisen ilmaisumuodon kautta. Mäen (2005) mukaan taiteen avulla yritetään päästä syvällisyyteen eli aktivoida ajattelua. Taideteoksen tunnistaa Mäen (2005) mukaan siitä, että teoksella on syvä merkitys. Jos syvä merkitys puuttuu, teosta voidaan pitää viihteenä (Bates & Ferri 2010).

Viihdetä voidaan pitää eskapismina eli todellisuuspakona, taide päinvastoin voi herättää ajattelemaan todellisuuden epäkohtia (Bates & Ferri 2010). Taide ei ehkä tuo kokijalleen mukavia tuntemuksia, mutta viihde voi ehkä tuoda (Nurmi 2003). Taiteen avulla voidaan aktivoida uusia ajattelutapoja sekä kehittää katsojaansa (Bacon 2005).

Digitaalisten pelien avulla voidaan aktivoida tunteita esimerkiksi tarinan keinoin. Käsikirjoitus voi tuntua kuin lukisi kirjaa, jota pelihahmot tulkitsevat pelimaailman näyttämöllä. Pelitaiteen tehtävänä on kertoa tarina, joka saa ajattelemaan ja tuntemaan tunteita. Pelit voivat toimia eskapismina eli todellisuuspakona maailmaan, jossa voi kokea taidetta (Kuorikoski 2018). Digitaalisilla peleillä on kulttuurinen funktio, joka aktivoi tunteita ja laittaa miettimään asioita henkilökohtaisemmalla tasolla (Kuorikoski 2018). Videopelit ovat interaktiivisen tarinan kerronnan muoto, joka tarjoaa sisältöä vaikuttavista grafiikoista ja musiikista hyvin kirjoitettuun käsikirjoitukseen asti (Mäyrä 2008). Pelaaja hahmoa liikuttamalla virtuaaliympäristössä kokee elämyksiä (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005). Mustonen (2000) vertaa digitaalisia viihdepelejä tarinoihin, jotka voivat toimia terapeutisesti tunteiden prosessoinnin apuna (vrt. tarinat tässä tutkielmassa).

Pelien tarina ja ympäristö on vuorovaikutuksellinen (Tavinor 2009). Vuorovaikutus eli interaktio on peliretoriikkaa, joka tulkitsee pelimekaniikkaa (Järvinen 2008). Interaktio tapahtuu pelaajan, pelilaitteen ja pelin keskuudessa (Kuorikoski 2018). Vuorovaikutus on tarinan kulkeutumista eteenpäin pelin sisäisiä tehtäviä tekemällä (Kuorikoski 2018). Vuorovaikutusta on esimerkiksi pelihahmon liikuttaminen (Egenfeldt ym. 2008), jota tapahtuu peliohjaimen avulla (Esposito 2005). Vuorovaikutuksen aikana pelaaja ohjaa hahmoa ohjaimen avulla ja elää tarinan tapahtumat ruudun kautta (Kuorikoski 2018). Interaktiivisuus on hahmon liikkuttamista pelissä eli pelintekijöiden ohjelmoidussa ohjelmassa (Manzos 2020b). Vuorovaikutuksen avulla digitaalinen peli jäljittelee todellisuutta (Kuorikoski 2018). Vuorovaikutus tekee digitaaliset pelit henkilökohtaisiksi (Kuorikoski 2018). Vuorovaikutus on keskeinen ominaisuus digitaalisissa peleissä (Kuorikoski 2018). Interaktiivisuus voimistaa samaistumista hahmoihin (Hämäläinen 2020a).

2.2.2 Mimesis ja diegesis

Digitaalisia pelejä voidaan tutkia taiteen teorian käsitteiden avulla. Näistä keskeisiä ovat mimesis ja diegesis (Hosiaisloma 2003).

Mimesis kuvaa todellisuuden mallintamista taiteen avulla (Kuorikoski 2018). Platon näki todellisuuden heijastumana autenttisista ideoista, joita taiteen avulla pyrittiin matkimaan (Kuorikoski 2018).

Aristoteleen Runousoppi-teoksessa (1967) mimesis näkee taiteen avulla tehdyn maailman, joka luo jotain uutta. Taideteos on Aristoteleen mukaan looginen kokonaisuus, joka esittää kohteita monin tavoin (Hosiaislouma 2003). Digitaaliset pelit sisältävät simulaatioita eli todellisuuden jäljittelyä (Kuorikoski 2018). Digitaalisissa peleissä voidaan myös jäljitellä ihmisen ajattelua ja avartaa uusia näkökulmia (Kuorikoski 2018). Digitaalisissa peleissä mimesis voi ilmetä kertojan läsnäololla tai poissaololla. Sokrates näkee mimesiksen keinona astua tarinan hahmon saappaisiin ja auttaa ymmärtämään hahmojen ajatuksia. Pelaaja siis ottaa roolin hahmon sisällä (Halliwell 2012). Mimeettisiä asioita digitaalisissa peleissä ovat pelitapahtumat, joissa pelaaja ohjaa hahmoa tai tekee valintoja (Kuorikoski 2018).

Diegesis kuvaa tarinan kerronnan tasoa eli käsikirjoitettua tarinaa (Kuorikoski 2018). Diegeettinen kerronta kuvaa pelin käsikirjoitusta. Diegeettisiä konkreettisia asioita ovat tutoriaalit eli ohjeistukset pelin pelaamiseen, animaatiot tai tekstit (Kuorikoski 2018).

Pelikerronta muodostuu sekä mimesiksestä että diegesiksestä. Pelikerronta yhdistää digitaaliset pelit osaksi muita taiteita ja myös erottaa omaksi taiteenlajikseen. Vuorovaikutus, tavoitteet ja säännöt ovat pelitaiteen peruspiirteitä. Nämä yhdessä luovat pelikokemuksen. Pelikokemuksen kautta pelaaja tulkitsee peliä omalla tavallaan: joku keskittyy tarinaan, joku pelin haasteeseen (Kuorikoski 2018.)

2.2.3 Käsikirjoitus eli kerronta digitaalisessa pelissä

Digitaalisissa peleissä on käsikirjoitus eli pelin tarinallinen sisältö. Digitaalisissa peleissä tarina kulkee interaktiivisesti eli tarina koetaan pelatessa (Kuorikoski 2018). Digitaalinen peli on kerronnan väline. Digitaalisissa peleissä tarinan kulkeutumiseen kytkeytyy interaktiivisuus (Kuorikoski 2018). Kuorikosken (2018) mukaan ihmisen mieli kykenee kerronnallisuuden avulla löytämään sisältöä tarinoista. Digitaaliset pelit ovat simulaatioita, joissa pelikokemus auttaa tukemaan pelin kerrontaa. Tarinallisuus tarvitsee pelikokemusta (Eskelinen 2001). Kirjallisuuden tavoin pelit sisältävät tarinan (Kuorikoski 2018). Pelit kertovat tarinan, joka muodostuu säännöistä ja tavoitteista tasapainoisesti (Caroux, Isbister, LeBigot & Vibert 2015). Kirjallisuus voidaan määritellä kirjoitetuiksi teksteiksi sekä tarinoiksi (Alanko-Kahiluoto & Käkelä-Puumala 2008). Digitaalisia pelejäkin voitaisiin kutsua myös kirjallisuuden alateemaksi. Kirjallisuus ja pelit voivat aktivoida pelaajan tai lukijan mielikuvitusta (Kuorikoski 2018).

Digitaaliset pelit ovat olemassa pelikoneen sisällä itsenäisenä minimaailmana. Tämä minimaailma muodostuu käsikirjoituksesta tai pelin tarinallisesta sisällöstä (Kuorikoski 2018).

Digitaalinen on kerronnan väline, jolla on tavoite ja tarina (Kuorikoski 2018). Jos kerrontaa tulee ainoastaan pelitapahtumasta, kerronta on ludonarratiivista eli emergenttiä narratiivia (Bissell 2010; Grave 2015). Kertomus voidaan määritellä tapahtumaketjuksi, joka koostuu kausaliiteista (Bordwell & Thompson 2002). Tarina koostuu tapahtumista, jotka kerrotaan kokijalleen juonen muodossa (Kuorikoski 2018).

Pelikerronnan selkeämpänä muotona pidetään emergenttiä tarinallisuutta, joka kytkeytyy klassiseen kerrontaan pelitapahtumien kokemuksen avulla (Kuorikoski 2018). Digitaalisten pelien tarinan kerrontamuotoja voivat olla helminauhamalli, haarautuva kerronta, huvipuistomalli ja rakennuspalikkapelit. Helminauhamalli on suoraan etenevistä tapahtumista koostuva kerrontamalli (Salter 2017). Helmi tarkoittaa vuorovaikutusta, jossa tarinan vieminen eteenpäin vaatii jonkin tehtävän tekemistä lineaarisessa järjestyksessä (Kuorikoski 2018). Haarautuvassa mallissa pelaaja voi valita haluamansa suunnan useampaan polkuun haarautuvalle tarinalle (Nelson 2015). Haarautuneisuus on kuitenkin illuusio, koska vapaata valintaa on peleissä hankalaa jäljitellä (Kuorikoski 2018). Huvipuistomallissa pelaaja tekee itse tarinan erilaisista osista, jotka voivat olla pelaajan omaa tulkintaa tarinasta (Eskelinen 2012). Rakennuspalikkamallissa tarina tulee pelitilanteesta eli emergenttisestä kerronnasta (Levine 2014). Käsikirjoitus siis puuttuu, ja puute korvataan pelaajan mielikuvituksen aktivoimisena (Majewski 2003). Ludologit ajattelevat, että tarina ei yksinään määritä peliä peliksi (Eskelinen 2012).

2.2.4 Pelitarina

Digitaalisiin peleihin on otettu vaikutteita elokuvista (Kuorikoski 2018). Elokuvat sisältävät tarinan, joka kulkee tiettyä tapahtumaketjua pitkin. Tarina koostuu toiminnasta, joka muodostuu alusta, keskikohdasta ja lopusta (Alanko-Kahiluoto & Käkälä-Puumala 2008). Digitaalisiin peleihin on otettu mallia elokuvista muun muassa audiovisuaalisuudesta, fotorealistisuudesta sekä käsikirjoituksesta. Digitaalisissa peleissä tarina saattaa edetä välianimaatioiden kautta, jotka voivat aktivoida tunteita kohtauksillaan. Digitaalisissa peleissä toimitaan kuten elokuvassa, jossa seikkailun mukana tulee haasteita voitettavaksi (Kuorikoski 2018). Välianimaatiot eivät toimi simulaation tavoin, koska välianimaatioissa ei ole vuorovaikutusta eli pelihahmoa ei voi liikuttaa (Egenfeldt ym. 2008).

Digitaalisissa peleissä on mukana elokuvista tuttua Aristoteleen lineaarista kerrontaa, jossa pelihahmo kulkee sankarin tien (Campbell 1990). Tarinassa sankari lähtee kotoaan seikkailuun, jonka jälkeen hän kokee viisastuneensa (Kuorikoski 2018).

Aristoteleen lineaarinen kerronta koostuu kolmesta näytöksestä (Campbell 1990). Ensimmäisessä näytöksessä esitellään sankari ja vastoinkäyminen, jolla houkutellaan sankari liikkeelle seikkailuun. Toisessa näytöksessä pyritään tuomaan maailmaan rauha vastoinkäymisiä voittamalla ja oppien tuntemaan itseään. Kolmannessa näytöksessä tarina loppuu joko sankarin voittoon tai tappioon (Campbell 1990.)

Aristoteleen kolminäytöksinen kertomusrakenne voidaan esittää kahtena versiona. Nämä versiot ovat minimalistinen rakenne ja antirakenne. Minimalistisessa rakenteessa loppuratkaisu on avoin, jonka tarinan kokijan on pääteltävä. Minimalistisessa rakenteessa on paljon päähahmoja, joilla on keskinäinen konflikti. Minimalismissa juonta vähennetään ja käännekohdat palastellaan osiin klassisen kerronnan piirteisiin. Antirakenteessa klassinen juoni murennetaan tietoisesti liioiteltavaksi osiksi, josta puuttuvat loogiset säännöt (McKee 1998). Digitaalisissa peleissä ilmenee enemmän antirakennetta, jossa pelaaja otetaan mukaan tapahtumiin (Kuorikoski 2018). Digitaalisissa peleissä pelaaja kokee eepin tarinan rakenteet. Nämä rakenteet ovat hyvän ja pahan välinen taistelu ja haaste eli tehtävä (Aikio 1993).

2.2.5 Peliterapia eli pelien hyötysisältö

Digitaaliset pelit voivat toimia digitaalisena tarinan kerrontana. Digitaalisessa tarinan kerronnassa käytetään audiovisuaalista materiaalia. Digitaalisen tarinan avulla voi käsitellä kokemuksia sekä mietintöjä (Juppi 2012). Digitaalisen tarinan avulla voi oppia hahmottamaan omia arvojaan ja itsetuntemusta (Creek 2002). Digitaalista tarinan kerrontaa voi käyttää kirjallisuusterapian tavoin (Linnainmaa 2005a; Linnainmaa 2005b; Mäkipää 2000). Digitaalinen tarina voi tukea itseluottamusta ja myönteistä pääomaa (Seeskari 2004). Digitaalisen tarinan avulla voi oppia hahmottamaan identiteettiään (Rankanen 2007; Linnainmaa 2005a; Linnainmaa 2005b). Tämä mahdollistaa henkisen kasvun (Pietiläinen 2005).

Digitaalisia pelejä voidaan käyttää peliterapeuttisesti. Tällöin pelejä voidaan hyödyntää hyötypelienä. Hyötypelissä viihteen avulla yritetään oppia jokin hyödyllinen tai terapeuttinen asia (Inkinen 2005). Tätä opittua asiaa voi hyödyntää realistisesti yksilön elämässä (Gee 2003). Hyötypelien pelaamisen avulla pelaajat voivat kokea muun muassa kognitiivisia tai emotionaalisia asioita (Dörner ym. 2016a; Ermi & Mäyrä 2003). Näiden asioiden luomisessa käytetään esimerkiksi psykologian tai pedagogiikan ammattilaisia (Dörner ym. 2016b), jotka suunnittelevat pelin vastaamaan käyttäjien eli pelaajien tarpeita (Dörner ym. 2016a). Tätä kutsutaan käyttäjäkeskeiseksi suunnitteluksi (Dörner ym. 2016a).

Tarinat voivat aktivoida pelaajassa tunteita ja johtaa oppimiseen (Dörner ym. 2016b; Mäyrä 2008). Tarinat voivat koostua opettavaisista asioista tai kognitiivisista asioista, joiden kautta pelaaja voi harjoitella ongelmien ratkaisua ja kohtaamista turvallisesti (Dörner ym. 2016b).

Hyötypelit voivat sisältää kirjallisuusterapeuttisia elementtejä. Esimerkiksi hyötypelit voivat tukea kognitiivisten kykyjen kehitystä, jotka voivat näkyä uusien ongelmanratkaisustrategioiden tai selviytymisstrategioiden ilmenemisenä (Dörner ym. 2016b). Selviytymisstrategioita voivat olla esimerkiksi itsetuntemus, itseluottamus ja identiteetti (Creek 2002; Seeskari 2004; Rankanen 2007; Linnainmaa 2005). Hyötypelit voivat tukea samaistumista eli eläytymistä. Esimerkiksi pelihahmoon eläytymisen avulla pelaaja voi oppia suhteuttamaan kohtaamiaan ongelmallisia tilanteita tai traumoja projisoiden näihin tunteitaan terapeuttista keskustelua varten (Gee 2003). Samaistumisessa tunteita peilataan itseen, joka voi tukea identiteetin rakentumista (Salokoski 2005; Mustonen 2001; Ermi & Mäyrä 2003).

Digitaaliset pelit voivat toimia digitaalisena tarinan kerrontana. Digitaalisessa tarinan kerronnassa käytetään audiovisuaalista materiaalia. Digitaalisen tarinan avulla voi käsitellä kokemuksia sekä mietintöjä (Juppi 2012). Digitaalista tarinan kerrontaa voi käyttää kirjallisuusterapian tavoin (Linnainmaa 2005a; Linnainmaa 2005b; Mäkipää 2000).

2.2.6 Ydin ja kuori

Digitaaliset pelit rakentuvat ytimestä ja kuoresta (Mäyrä 2008). Ydin ja kuori tekevät yhteistyötä keskenään (Kuorikoski 2018). Ytimen ja kuoren yhteistyö muodostavat pelikokemuksen (Mäyrä 2008). Pelikokemus rakentuu digitaalisessa pelissä tiettyyn logiikkaan simuloituilla algoritmeilla ytimen ja kuoren vuorovaikutuksella (Zyda 2005). Solarskin (2013) mukaan digitaalisissa peleissä on dynaaminen sommitelma. Sommitelma rakentuu kokonaisuudesta, jossa on viisi osaa. Nämä osat ovat hahmojen muodot, animaatiot, ympäristöt, kulkureitit ja pelaajan eleet tai hahmon ohjattavuus (Solarski 2013). Aikaisemmat neljä osaa liittyvät visuaalisuuteen ja ohjattavuus vuorovaikutukseen. Kaikki nämä osa-alueet kuuluvat osaksi pelikokemusta (Kuorikoski 2018). Esimerkiksi animaatioiden avulla voidaan ilmaista pelin ilmapiiriä (Kuorikoski 2018). Ilmapiiriin vaikuttaa myös peliympäristöt, joissa hahmo liikkuu. Dynaamisessa sommitelmassa on oltava harmonia ympäristön ja vuorovaikutuksen kanssa (Solarski 2013). Pelaajat voivat kokea ytimen ja kuoren ominaisuuksissa jotain erilaista itselleen, esimerkiksi jotkut pitävät pelin tarinoista enemmän kuin pelattavuudesta (Juul 2005).

Ydin on peliarkkitehtuuri. Pelattavuus eli pelimekaniikka kuuluu ytimeen (Kuorikoski 2018). Ytimen sisältä tulee pelikerronta vuorovaikutuksen ja pelimekaniikan avulla (Konttinen & Laajajoki 2000). Ydin on pelin säännöt ja pelimekaniikka eli toiminta (Mäyrä 2008; Kuorikoski 2018). Ydin toimii pelilaitteen sisällä koodeissa (Kuorikoski 2018). Koodi antaa digitaalisille peleille olemassaolon (Kuorikoski 2018).

Koodi toimii ohjelmoitujen sääntöjen avulla simuloituja digitaalisia maailmoita rakentaen (Kuorikoski 2018). Digitaalisissa peleissä peliin ohjelmoitu tekoäly näyttää pelitapahtumat ja ääniraidat. Tekoäly välittää tarinan ohjelmakoodin avulla (Maclean 1988). Ohjelmakoodi elää pelissä, jota tieto- tai pelikone toistaa sisällään. Ohjelmakoodista rakentuu maailma hahmoineen, tavoitteineen, äänineen ja ohjattavuuksineen (Kuorikoski 2018). Ohjelmakoodin sisältämät tiedot muodostaa peliarkkitehtuuri, joka on pelin ydin. Ydin sisältää säännöt sekä tavoitteet ja vuorovaikutussuhteen kuoren kanssa (Kuorikoski 2018). Ohjelmakoodi koostuu teknisistä piirteistä eli pelimoottorista. Pelimoottori on järjestelmäarkkitehtien rakentama ohjelmistokehys, joka sisältää grafiikan, fysiikanlait, äänet, animaatiot ja tekoälyn (Kuorikoski 2018). Pelimoottoriin on myös ohjelmoitu käsikirjoitus sekä pelattavuus eli interaktiivisuus (Kuorikoski 2018). Tunnettuja pelimoottoreita ovat Unity ja Unreal Engine (Kuorikoski 2018). Pelimekaniikan tehtävänä on mahdollistaa teoksen tarinan kokeminen loppuun saakka (Kuorikoski 2018).

Kuori on audiovisuaalisuus. Kuori on pelin näkyvä osa eli kuva ja ääni (Konttinen & Laajajoki 2000). Kuori on pelin audiovisuaalisuus, tarina, grafiikka ja musiikki. Kuoren tehtävänä on tuoda ydin eli pelijärjestelmä pelaajalle (Mäyrä 2008). Kuori luo representaation ytimeä (Kuorikoski 2018). Grafiikka on pelin ulkoasu (Kuorikoski 2018). Peligrafiikka voi olla kaksiulotteista (2D) eli sivustapäin kuvattua tai kolmiulotteista (3D) eli kuvattuna monesta suunnasta (Kuorikoski 2018). Grafiikan tehtävänä on ylläpitää ilmapiiriä ja tukea tarinaa (Kuorikoski 2018). Kuoren osana on myös musiikki, joka voi herättää tunteita (Kuorikoski 2018). Pelimusiikin tehtävänä on soveltua pelin teemaan, kerrontaan ja tapahtumaan (Kuorikoski 2018). Pelimusiikki sisältää johtoiheen, joka sisältää kuvauksia esimerkiksi hahmoista tai tunteista (Whalen 2004; Eisler & Adorno 1994). Johtoihe kuvaa pelin tunnelmaa (Collins 2008).

Pelimusiikki voi olla vaihtelevaa, esimerkiksi hahmon kävellessä taustalla voi soida rauhallinen musiikki ja taistelutilanteissa intensiivinen musiikki (Kuorikoski 2018). Tässä pro gradu-tutkielmassa tarkastellaan pelin kuorta eli tarinan käsikirjoitusta.

2.3 Immersio, samaistuminen ja flow-ilmio

2.3.1 Immersio ja flow

Immersio on keskittynyt tunneviriäminen pelin tarinaan sekä muihin pelissä oleviin asioihin (Mustonen 2000). Immersiossa pelaaja muodostaa peliä kohtaan tunnesiteen, jonka rakentumiseen tarvitaan pelaajan käsitys pelistä ja kykyä tuntea olevansa osa peliä. Pelaaja keskittyy pelin sisäiseen maailmaan (Kuorikoski 2018). Immersiossa syvennyttään vaihtoehtotodellisuuteen (McMahan 2003).

Vaihtoehtotodellisuudessa pelataan pelimaailmassa tietyillä säännöillä (Karvonen 2004). Immersiota ylläpitää esimerkiksi kiinnostava tarina ja hyvin kirjoitettu hahmo, jota 3D-maailma elävöittää hyvin (Paloheimo 2003). Immersiota tukee audiovisuaalisuus (Hämäläinen 2020b). Immersiota voi ylläpitää myös pelissä koetut haasteet (Latva 2004; Nykänen 2018). Immersio on mentaalinen prosessi, jossa pelaaja on motivoitunut selvittämään pelissä olevia salaperäisiä asioita (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005a; Ermi, Mäyrä & Heliö 2005b).

Immersion saavuttamiseksi pelimaailman on hyvä olla looginen kokonaisuus ja vastata pelaajan arvomaailmaa (McMahan 2003). Muussa tapauksessa immersio voi häiriintyä ludonarratiivisen dissonanssin vuoksi (Hocking 2007). Ludonarratiivinen dissonanssi kuvaa kerronnan ja pelattavuuden ristiriitaa, jonka välttämiseksi tulisi huomioida tarinan ja pelimekaniikan tasapaino (Kuorikoski 2018). Ludonarratiivisen dissonanssin ansiosta immersio voi rikkoutua (Kuorikoski 2018). Ristiriidan seurauksena pelin immersio vähenee (Kuorikoski 2018). Ilman ristiriitaa ludonarratiivisesti tarina ja pelitapahtumat ovat loogisena pakettina, joka auttaa keskittymään peliin (Karhulahti 2015b). Immersoitumista ohjaa omat kokemukset sekä arvot (Long 1994).

Immersiolla on kolme tasoa. Ensimmäinen taso on sitoutuminen, toinen taso on syventyminen ja kolmas taso on täydellinen immersio. Sitoutumisessa keskeisenä tekijänä on käytettävyys eli hahmon ohjaus, jonka on oltava opittavissa. Syventymisessä pelaaja keskittyy pelin maailmaan tunnepohjaisesti. Tästä seuraa täydellinen immersio, jossa pelaaja on yhteydessä peliin tunnetasolla sisältöön (McMahan 2003). Immersio voi ilmetä esimerkiksi emotionaalisesti samaistumisena hahmoon tai tarinaan (Jacko 2018; Manzos 2020a). Koukuttava tarina voi olla motivaatiota ylläpitämä voima graafisen ulkonäön, musiikin ja muiden peliominaisuuksien lisäksi (Mäyrä 2008). Nämä tekijät voivat aktivoida immersiota eli keskittymistä peliin (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005a; Ermi, Mäyrä & Heliö 2005b).

Immersio on likeistä sukua Csikszentmihalyi'n flow-teorialle, jossa myös uppoudutaan pelikokemukseen ajantajun hämärtyessä (Kuorikoski 2018). Flow'ssa pelaaja on keskittynyt pelaamiseen niin tiiviisti, ettei hän huomaa ajan kulumista (Murphy yms. 2015). Flow'ssa pelaaja nauttii pelihahmon ohjaamisesta sekä mielenkiintoisesta tarinasta (Murphy yms. 2015). Flow'n kehittymistä tukee pelissä olevien tehtävien selkeys ja sopiva haastavuus. Flow on edellytyksenä pelin pelaamiseen: liian vaikea peli ei houkuta pelaamiseen, kun taas liian helppo peli voi tylsistyttää. On siis löydettävä sopiva tasapaino pelaajan taitojen ja pelin vaikeusasteen välillä. Flow-ilmiön ilmentymistä tukee myös taitavasti kirjoitettu pelin tarina (Murphy yms. 2015).

2.3.2 Samaistuminen

Flow'n sekä immersion lisäksi tarvitaan samaistumista. Samaistuminen on eläytymistä (Bettelheim 1984; Kuorikoski 2018). Eläytymisessä yksilö eläytyy eli samaistuu pelin sisältöön, esimerkiksi tarinaan (Ermi & Mäyrä 2003). Tarinoissa vetovoiman toteuttajana toimii käsikirjoitus (Kuorikoski 2018). Samaistumisen syvyyksissä oleva pelaaja on digitaalisen tarinan maailmassa aktiivinen toimija (Dörner ym. 2016). Samaistumisen avulla pelaajat voivat alkaa ajatella pelin käsikirjoituksessa olevia asioita (Kuorikoski 2018). Samaistumisessa pelaaja peilaa tuntemuksiaan pelin tarinaan (Salokoski 2005; Nykänen 2018). Tarinan herättämät tunnetilat tukevat syvää eläytymistä hahmoihin (Dörner ym. 2016). Kysymyksessä voisi olla tunteiden projisointi (Salokoski 2005; Kuorikoski 2018).

Pelaaja voi samaistua pelin hahmoihin (Ermi & Mäyrä 2003). Samaistuminen voi ylläpitää parasosiaalisia suhteita, joissa käyttäjä astuu pelihahmon nahkoihin ymmärtääkseen hahmon ajattelua. Identifikaatiossa eli samaistumisessa pelaajan elollistama virtuaalinen hahmo voi aktivoida tunteita pelaajassa (Mustonen 2000). Yleensä pelin päähahmo on toteutettu niin selkeäksi, että siihen on pelaajan helppoa tehdä tunneyhteys (Kuorikoski 2018). Samaistumisessa tarinan eläytyjä jakaa hahmon koettelemukset ja onnistumiset (Bettelheim 1984). Pelaaja peilaa tuntemuksiaan pelihahmoihin (Salokoski 2005; Bettelheim 1984). Peilaaminen ilmenee erilaisina rooleina. Samaistumisessa pelaaja ottaa roolin pelihahmossa tuoden persoonansa osalliseksi peliä (Hämäläinen 2020a). Roolit voivat edustaa häviäjiä tai voittajia. Häviäjän roolissa yksilö välttää vastuunottoa ja omaa kielteisen minäkuvan (James & Jongeward 1980). Häviäjän rooliin samaistunut henkilö voi oppia ymmärtämään omaa käytöstään sekä asenteita ja näin kyetä muuttamaan käytöstään voittajan rooliksi. Voittajan roolissa yksilö on oma itsensä ja ymmärtää käytöksensä taustalla olevia asioita (Liikanen 1995).

Liikasen mukaan (1995) voittaja on rehellinen sekä aito, kunnioittava, hyväksyväinen ja itsenäinen. Voittajaan samaistuminen voi kuvastaa yksilön tahtoa olla voittaja. Roolien avulla yksilöt voivat oppia löytämään erilaisia ratkaisuja ristiriitoihin (Liikanen 1995.)

Samaistuminen voi opettaa empatiaa sekä auttaa hahmottamaan toisen hahmon tilannetta (Hämäläinen 2020b). Samaistumisessa voidaan kokea pelihahmossa olevia piirteitä osaksi itseään (Salokoski 2005). Samaistuminen tukee yksilön kykyä oppia ymmärtämään toisen ajattelua peilaten samalla minäkuvaansa sosiaalisiin malleihin (Mustonen 2000). Samaistumisessa yksilö samaistuu hahmoihin, joissa hän näkee itseänsä eli hahmo tulee osaksi yksilön minäkuvaa (Berne 1972). Pelaajan ja hahmon luonteet sulautuvat keskenään (Hämäläinen 2020a). Pelaamisen aikana oma mieli annetaan pelihahmolle (Manzos 2020a).

2.4 Digitaalisen pelin terapeuttiset mahdollisuudet

Digitaalisten pelien terapeuttisia mahdollisuuksia tarkastellaan tässä pro gradu-tutkielmassa kirjallisuusterapian näkökulmasta.

2.4.1 Mitä on kirjallisuusterapia?

Biblioterapia eli kirjallisuusterapia tulee kreikan sanoista ”biblion” ja ”therapeia” (McGullis 2012; Nygård 2020; Mattila 2020). Kirjallisuusterapian juuret ulottuvat Keskiajalle asti (Lehtovuori 2008). Higgingbothamin (1998, 6) mukaan Kreikan aikakauden ajattelu innoitti kirjojen käyttöä ”opetukseen, viihteeseen ja parantumiseen.” Shrodesin (1949, 6) mukaan ”Aristoteles uskoi, että pahuuden läsnäolo taiteessa ilmenee tragediassa, jonka loppu ilmenee säälin ja pelon katharsiksessa. Aristoteleksen usko taiteen parantavaan voimaan perustuu oletukseen tietyistä tunteen kokemuksista, jotka tapahtuu draamaa katsottaessa.” Kirjallisuusterapia lähti liikkeelle Yhdysvalloissa 1800-luvulla. Tuolloin pohdittiin kirjallisuuden merkityksessä hoidossa. Ensimmäisen maailmansodan aikana kiinnostus biblioterapiaa kohtaan kasvoi, jolloin lukeminen oivallettiin hyvänä toimintana. Yhdysvalloissa 1950-luvulla kirjallisuusterapia alkoi tulla tavoitteelliseksi ja ilmetä alan julkaisuissa (Ihanus 1995; Heino 2010). 1960– sekä 1970-luvuilla kirjallisuusterapia laajeni (Ihanus 2019; Nygård 2020). Kirjallisuusterapiasta tuli itsenäinen terapiamuoto 1970-luvulla (Ihanus 1995; Ihanus 2009; Heino 2010). Suomessa kirjallisuusterapiaa tehtiin vuonna 1978 runoterapiamuodossa mielenterveyskuntoutujille (Ihanus 1995; Strandén-Mahlamäki 2008; Heino 2010). Vuonna 1981 tuli Suomen Kirjallisuusterapiayhdistys ry Helsinkiin (Viitaniemi 2003; Heino 2010; Nygård 2020), joka on Euroopassa ensimmäinen kirjallisuusterapiayhdistys.

Yhdistyksen tavoitteena on levittää tietoa ja koulutusta (Ihanus 2009; Heino 2010). Yhdistys tekee täydennyskoulutusta esimerkiksi kirjaston työntekijöille tai opetustyössä oleville (Nygård 2020). Kirjallisuusterapiassa ei saa juuttua traumaattisiin asioihin, vaan asioissa tulisi tutkia menneisyyden merkitys nykyajassa sekä tulkita kokemusta kypsemmällä katseella (Linnainmaa 2002; Heino 2010). Kirjallisuusterapia voi olla esimerkiksi ryhmämuotoinen, jotta voi kokea vertaisuutta (Viitaniemi 2003; Heino 2010; Ihanus 2019; Nygård 2020; Venia 2013).

2.4.2 Kirjallisuusterapia on tunneilmaisullista taideterapiaa

Kirjallisuusterapia on taideterapiaa (Venia 2013; Rankanen 2011; Nygård 2020). Taide yhdistelee mielen toimintaa ja kokemuksia (Bardy & Känkänen 2005; Heino 2010). Taide voi aktivoida jumissa olevia ajatuksia ja avata rakenteita identiteetin muodostumiseen (Krappala & Pääjoki 2004; Heino 2010). Kirjallisuusterapia on ekspressiivinen ilmaisuterapia, joka voi kuntouttaa ja kehittää henkistä kasvua hyödyntämällä kirjallisuutta sekä kirjoittamista (Venia 2013; Stranden-Mahlamäki 2008; Heino 2010). Kirjallisuusterapiaa voidaan käyttää muiden taideterapioiden tukena (Mattila 2020). Kirjallisuusterapia on osa luovuusterapioita (Nygård 2020).

Kirjallisuusterapiassa päämääränä on esimerkiksi tunteiden ilmaisussa ja minän vahvistamisessa (Nygård 2020). Kirjojen tekstit voivat sisältää tunteita, esimerkiksi lohtua, surua ja rohkaisua (Heino 2010). Tekstien avulla voi tutkia tunteita (Mattila 2020). Dollin ja Dollin (1997, 27) mukaan yksilöt ”kamppailevat tunteiden kanssa, koska heiltä puuttuvat sanat tunteiden käsittelyyn ja käsitellä kokemuksia.” Tekstin avulla voi etsiä sanoja tunteiden kuvaamiseen (Viitaniemi 2003; Heino 2010). Sanat aktivoivat tunteita, joita voi jakaa kirjallisuusterapiaryhmässä. Asiakas heijastaa tunteitaan tekstiin oppien oivaltamaan, että muillakin on vastoinkäymisiä (Tikkanen 2001; Heino 2010).

2.4.3 Kirjallisuusterapia ja narratiivinen terapiamuoto

Kirjallisuusterapiassa keskeisenä asiana on mielikuvituksen hyödyntäminen, kuunteleminen ja tarinat (Ihanus 2002; Ihanus 2009). Kirjallisuusterapian sukulaissuuntauksena voi olla narratiivinen terapia. Narratiivisessa terapiassa käytetään tarinoita. Narratiivisuus tulee latinalaisesta ”narrare”-sanasta, joka tarkoittaa kertomista (Mattila 2020). Yksilöt luovat tarinoita elämästään (Reijonen & Stranden-Mahlamäki 2008; Heino 2010). Narratiivisessa terapiassa yksilö näkee elämänsä tarinana (Linnainmaa 2008a; Heino 2010; Mattila 2020).

Tarinat tukevat loogisuutta ja ihmisen persoonaa (Ihanus 2019; Nygård 2020). Tarinoiden avulla rakentuu yksilön identiteetti ja rakentuminen on jatkuva prosessi (Barkman 2004; Heino 2010). Yksilön narratiivista identiteettiä tukee tarinat ja tulkinnat (Sava & Katainen 2004; Heino 2010). Narratiivinen identiteetti tarvitsee eläytymistä vertaisten tarinoihin ja siten yksilön kokemuksiin (Sava 2004; Heino 2010). Ryhmässä kerrottu tarina voi tulla osaksi muiden tarinaa (Hänninen 2000; Heino 2010).

Kirjallisuusterapian tehtävänä on stimuloida mielikuvitusta, tukea itsetuntemusta sekä ihmissuhteita ja suhteellisuustajua (Hynes-McCarty & Hynes-Berry 1994; Nygård 2020). Mielikuvitus tukee unelmia ja loogista ajattelua (Ihanus 2002; Heino 2010). Mielikuvituksen avulla voi laajentaa perspektiiviä ja ymmärtää reagoinnin taustalla olevia asioita (McCarty-Hynes & Hynes-Berry 1986; Heino 2010). Mielikuvitusta tukee metaforat (Linnainmaa 2002; Heino 2010). Kirjallisuusterapiaan kuuluu metaforat, jotka voivat avata väyliä kokemusten ytimeen (Linnainmaa 2002; Heino 2010). Kirjallisuusterapiasta voi saada hyötyä henkilökohtaiseen kasvuun (Stranden-Mahlamäki 2008; Heino 2010). Kirjallisuusterapiassa voi kasvaa itseilmaisu sekä ymmärrys (Linnainmaa 2005a; Linnainmaa 2005b; Nygård 2020).

2.4.4 Kirjallisuusterapia-aineisto

Kirjallisuusterapiassa tavoitteena on tunteiden tiedostaminen aineiston avulla (Linnainmaa 2008; Stranden-Mahlamäki 2008). Kirjallisuusterapiassa käytetyn aineiston pitää avata asioita, jotka voivat estää toimintakykyä sekä muuttaa hankalia tunnemalleja (Papunen 2002). Kirjallisuusterapeuttinen aineisto voi laajentaa maailmankuvaa ja hahmottaa malleja (McCarty-Hynes & Hynes-Berry 1986; Heino 2010). Aineiston avulla voi vapautua esimerkiksi vihasta tai surusta (Papunen 2002; Heino 2010). Kirjallisuusterapia-aineiston avulla lukijat voivat muuttaa ajatteluaan (Venia 2013). Kirjallisuusterapiassa voidaan esimerkiksi kirjoittaa tekstejä, lukea kirjoja ja keskustella niistä (Heino 2010; Mattila 2020). Aineistona voivat olla esimerkiksi kirjallisuus, tekstit, elokuvat tai videot (Linnainmaa 2008; Stranden-Mahlamäki 2008).

Kirjallisuusterapiassa voi keskustelun tukena käyttää esimerkiksi kirjoja, joiden avulla voi löytää sanoja käsitellä vaikeita tunteita, asioita tai kokemuksia (Pardeck & Pardeck 1998; Pehrsson & McMillen 2009; Shectman 2009; Shrodes 1955). Kirjat sisältävät tunteita, esimerkiksi lohtua, surua ja rohkaisua (Heino 2010; McCarty-Hynes & Hynes-Berry 1986). Kirjallisuus voi tukea esimerkiksi identiteettiä, ihmissuhteita ja yksilön eksistenssia (Nygård 2020).

Terapeuttisia metodeja voi käyttää työkaluna tarjoamaan terveellisiä paineen käsittelytapoja. Kirjallisuus terapeuttisena metodina voi opettaa selviytymistaitoja negatiivisien ajatusten tai tunteiden käsittelyyn (Venia 2013).

Kirja toimii harjoituksena mielikuvien muodostumiselle, ristiriitaisten tunteiden jakamiselle ja elämän tapahtumien ymmärtämiselle (Venia 2013). On tärkeää löytää sopiva kirja, joka on relevantti lukijalleen (Venia 2013). Huckin (1976) käyttämien kirjakriteereiden avulla löydetään sopivia kirjoja kirjallisuusterapiaan. Kirjan pitää vastata lukijan kokemaan tilanteeseen, omata samaistuttavia hahmoja, välittää viesti ja kuvata selviytymisstrategioita muiden elementtien lisäksi (Venia 2013). Huckin (1976, 264) mukaan ”kirjan pitää kertoa mielenkiintoisen tarinan, auttaa saavuttamaan tietämystä psykologiasta ja fysiologiasta ihmisen käyttäytymisestä, oppia tuntemaan itseään, löytää mielenkiinto itsensä ulkopuolelta, helpottaa alitajuisia ongelmia hallitulla tavalla, mahdollistaa samaistuminen ja saavuttaa tietämys käytökseensä.”

Teksti voi auttaa ottamaan etäisyyttä tunteisiin sekä lisätä itseymmärrystä (Angelli 2016; Stranden-Mahlamäki 2008). Koska lukija yhdistää hänen oman ajatuksensa lukemaansa tekstiin, lukija voi luoda positiivisia käsityksiä, jotka voivat tehdä uusia reittejä yksilön mieleen (Venia 2013). Tekstin avulla voi etsiä sanoja tunteiden kuvaamiseen (Viitaniemi 2003; Heino 2010). Kirjallisuusterapiassa aineisto voi olla esimerkiksi tekstipohjaisen lisäksi audiovisuaalista materiaalia (Linnainmaa 2005a; Linnainmaa 2005b; Nygård 2020). Elokuva voi myös olla aineistona, jossa on audiovisuaalisuuden lisäksi dialogia ja filmatisointia (Papunen 2002; Heino 2010).

2.4.5 Kirjallisuusterapian kaksi tasoa

Shrodesin (1949) mukaan kirjallisuusterapia voi koostua kahdesta lajista. Nämä lajit ovat kliininen ja kehityksellinen (Mattila 2020; Nygård 2020). Kliininen kirjallisuusterapia tarkoittaa hoitavaa terapiaa terveydenhuollossa terapiaryhmissä (Mattila 2020). Kliinistä kirjallisuusterapiaa käytetään esimerkiksi sairaaloissa (Viitaniemi 2003; Heino 2010). Kliinisessä kirjallisuusterapiassa käytetään didaktista kirjallisuutta. Didaktisessa kirjallisuudessa kirjallisuus on opastavaa ja kasvattavaa, jonka seurauksena voi tulla muutos yksilön mielen sisällä lisääntyneenä kognitiivisella ymmärryksellä itsestään (Venia 2013).

Kehityksellistä kirjallisuusterapiaa käytetään esimerkiksi henkisen kasvun apuna seurakunnissa (Viitaniemi 2003; Heino 2010). Kehityksellisessä kirjallisuusterapiassa käytetään mielikuvituskirjallisuutta. Mielikuvituskirjallisuus ilmenee dramaattisena esityksenä ihmisen käytöksen kuvaamisena fiktion, runon, näytelmien ja biografien avulla (Venia 2013).

2.4.6 Kirjallisuusterapeutti, terapiaprosessi ja tavoite

Kirjallisuusterapian avulla voi tutkia käyttäytymisen taustalla vaikuttavia tekijöitä (Pietiläinen 2005). Tähän tarvitaan kirjallisuusterapeuttia. Kirjallisuusterapia on tehokkain koulutetulla terapeutilla, joka auttaisi johtamaan emotionaaliseen vapautumiseen tekstin avulla (Venia 2013). Suomessa kirjallisuusterapeutilta vaaditaan psykoterapeutin koulutus sekä pitkä ammatillinen kokemus, jotta voi käyttää kirjallisuusterapeutin titteliä. Valvira ei ole tätä hyväksynyt (Nygård 2020; Mattila 2020). Pardeckin (1990a, 231) mukaan ”on tärkeää, että terapeutti opastaa ja tukee asiakasta. Terapeutin läsnäolo erottaa kirjallisuusterapian tavallisesta lukemisesta.” Kirjallisuusterapeutti toimii ohjaajana. Ohjaaja on oltava kokenut ja hyvin osattava hallita ryhmän toimintaa sekä erilaisia aiheita. Siksi ohjaajan olisi hyvä tuntee kirjallisuutta ja olla tarkkana kuulemaan muita ryhmäläisiä (Stranden-Mahlamäki 2008; Heino 2010). Ohjaaja antaa myös palautetta (Mattila 2020). Kirjallisuusterapeutin on hyvä tuntee kirjallisuutta sekä elämän teemoja ja huomioida asiakkaiden tunteita (Stranden-Mahlamäki 2008; Hulden 2009). Terapeutti opastaa asiakkaan ajattelua oikeaan suuntaan auttaakseen asiakasta löytämään henkilökohtaisen yhteyden tekstiin (Venia 2013).

Kirjallisuusterapiaprosessi sisältää vuorovaikutuksen vaiheiden kautta (Linnainmaa 2005a; Linnainmaa 2005b; Nygård 2020; Mattila 2020). Kirjallisuusterapiaprosessi etenee neljän vaiheen kautta: tunnistaminen, tarkastelu, rinnakkain- tai vastakkainasettaminen sekä omakohtainen soveltaminen (McCarty-Hynes & Hynes-Berry 1986; Heino 2010; Mäki & Linnainmaa 2008; Mattila 2020). Tunnistamisessa jokin kohta aineistossa puhuttaa eli koskettaa lukijan mieltä spontaanisti (McCarty-Hynes & Hynes-Berry 1986; Heino 2010; Mäki & Linnainmaa 2008; Mattila 2020). Tunnistamisesta voi seurata puhdistuminen eli katharsis. Katharsiksen seurauksena voi tulla emotionaalinen vapautuminen hankalista tunnemalleista (Pehrsson & McMillen 2007; McCarty-Hynes & Hynes-Berry 1986; Heino 2010). Katharsiksen tunteen voi aktivoida jokin lause tai asia tekstissä. Tällöin tunnistaminen on syvällistä (Pehrsson & McMillen 2007; McCarty-Hynes & Hynes-Berry 1986; Heino 2010).

Tarkasteluvaiheessa asiakas tarkastelee aineiston herättämiä tunnetiloja tietoisesti mielikuvien avulla (Mäki & Linnainmaa 2008; Mattila 2020; McCarty-Hynes & Hynes-Berry 1986; Heino 2010). Tarkasteluvaihe vastaa identifikaatiota eli samaistumista, jossa asiakas yhdistää itsensä luetun kirjan elementteihin (Pehrsson & McMillen 2007).

Rinnakkain- tai vastakkainasettamisvaiheessa asiakas liittää tai suhteuttaa ajatuksiinsa erilaisia näkökulmia aineistosta (Mäki & Linnainmaa 2008; Mattila 2020; McCarty-Hynes & Hynes-Berry 1986; Heino 2010). Soveltamisvaiheessa asiakas soveltaa keskustelua herättäviä asioita henkilökohtaisesti elämäänsä ajatuksiaan laajentaen ja käyttäytymiseen mahdollistavia mielen sisäisiä malleja muuttaen (Mäki & Linnainmaa 2008; Mattila 2020; McCarty-Hynes & Hynes-Berry 1986; Heino 2010). Asiakas voi ymmärtää kokemuksensa tarkoituksen (Pehrsson & McMillen 2007).

Kirjallisuusterapia voi muokata asenteita (Mattila 2020). Tämä voi ilmetä yksilön elämänfilosofian muuttumista esimerkiksi uusien mahdollisuuksien hahmottamisena (Joutsenniemi & Lipponen 2015). Yksilö voi myös kokea henkilökohtaista vahvuutta, jolla voi hahmottaa oman rajallisuutensa ja selviytymisstrategiansa (Joutsenniemi & Lipponen 2015). Kirjallisuus tukee tulevaisuuteen varautumista (Mattila 2020). Kirjallisuusterapia voi auttaa esimerkiksi itsetuntemuksen tukemista (Hulden 2005; Ihanus 2002; Ihanus 2009).

2.4.7 CHARP-menetelmän esittely ja sovellus

Venia (2013) tutki kirjallisuusterapian käyttöön sopivia kirjoja ja kehitti CHARP-menetelmän. CHARP-menetelmän avulla voidaan valita kirjallisuusterapiaan kirjoja. Tämän perusteella Venia (2013) loi listan kirjoista, jotka katsottiin sopiviksi kirjallisuusterapiaa varten.

CHARP-kirjaimet tarkoittavat piirteitä, joiden avulla sopivin kirja valitaan asiakkaalle. CHARP tulee sanoista:

- Coping strategies
- Highlights an example of problem
- Allows the reader to see their own life in response to the book
- Relatable characters
- Promotes discussion (Venia 2013)

Venian (2013) tutkimus keskittyi henkiseen väkivaltaan, mikä ei tässä pro gradu-tutkielmassa ole tarkastelun keskiössä. Tässä tutkimuksessa CHARP-menetelmää hyödynnetään digitaalisten pelien terapeuttien elementtien tarkasteluun sovelletusti.

Venian (2013) listan sovellettuna digitaalisten pelien tutkimiseen:

- Selviytymisstrategiat pelissä
- Ongelmatilanteet pelissä
- Samaistuttavat hahmot pelissä
- Keskustelua herättävä asia

Digitaaliset pelit voivat sisältää selviytymisstrategioita, ongelmatilanteita, samaistuttavia hahmoja ja keskustelua herättäviä asioita. Pelaajan elämän näkeminen pelin tarinan kautta ei ole tämän tutkimuksen tarkastelun keskiössä, koska se liittyy yksilön kokemukseen. Seuraavissa alaluvuissa kuvaillaan CHARP-menetelmän keskeiset elementit lähdekirjallisuuden avulla.

Selviytymisstrategia

Selviytymiskeinojen tai –strategioiden tieteellisenä pulmana on se, että yleistä kuvailua selviytymisestä ei ole määritelty (Nurmi 2009; Kaunismäki 2012). Selviytymisen tarkoituksena on esimerkiksi tukea tilannehallintaa (Ayalon 1995; Kaunismäki 2012). Selviytymisstrategiat ovat mentaalisia kognitiivisia toimintamalleja (Venia 2013; Dörner ym. 2016b). Selviytymisstrategiat voivat tukea identiteetin kehitystä ja henkistä kasvua (Bettelheim 1984). Henkinen kasvu voi ilmetä eettisyyden tai minuuden pohtimisena (Heloterä 2015).

Selviytymisstrategia voi olla positiivinen tapa tulkita maailmaa (Venia 2013). Selviytymiskeinoja on tutkinut muun muassa positiivinen psykologia (Ojanen 2007; Kaunismäki 2012). Positiivisen ajattelun avulla kehitettyjen selviytymisajatuksien kautta yksilö pystyy selviytymään vastoinkäymisistä (Kaunismäki 2012). Selviytymiskeinot liikkuvat eri tilanteissa tavoitteenaan ratkaista ongelmatilanne (Lazarus 1985; Kaunismäki 2012). Selviytymisstrategian avulla voi rakentaa resilienssiä eli kykyä palautua ongelmallisista tilanteista (Venia 2013). Resilienssi voi tarkoittaa myönteistä selviytymistä vastoinkäymisestä (Joutsenniemi & Lipponen 2015). Selviytymisstrategia voi tukea ongelmatilanteista toipumista (Linnainmaa 2005a). Ongelmanratkaisuun ja tunteisiin liittyvät selviytymisstrategiat voivat tukea palautumista vastoinkäymisestä (Joutsenniemi & Lipponen 2015). Resilienssiä tukee yksilön yksilökohtaiset vahvuudet ja sosiaalisuus (Joutsenniemi & Lipponen 2015).

Selviytymisstrategiat kytkeytyvät tunnesääteilyyn ja niillä on muuttuvainen luonne (Feldt & Metsäkangas 2009; Kaunismäki 2012), johon kuuluu tuntemisen mallit (Gregory 1995; Gregory 2009; Kosonen 2017). Selviytymisstrategiat voivat tukea tunteiden työstämistä (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005; Venia 2013) sekä vaikeiden asioiden käsittelyä ja avartaa näkökulmia (Kuorikoski 2018). Selviytymisstrategian avulla voi harjoitella tunteiden jakamista ja elämän tapahtumien ymmärtämistä (Venia 2013).

Vastoinikäymisiltä suojaavia piirteitä eli selviytymisstrategioita ovat esimerkiksi myönteiset tunteet, kuten kiitollisuus sekä optimismi (Joutsenniemi & Lipponen 2015; Seligman & Csikszentmihalyi 2000; Kaunismäki 2012). Teksteistä voi löytää toivoa (Papunen 2002; Heino 2010; Mäki & Kinnunen 2002; Seligman 2002; Seligman & Csikszentmihalyi 2000; Joutsenniemi & Lipponen 2015; Kaunismäki 2012). Tarinat voivat herättää uskoa vastoinikäymisestä selviytymiseen (Mäki & Kinnunen 2002; Heino 2010; Seligman 2002; Seligman & Csikszentmihalyi 2000; Joutsenniemi & Lipponen 2015; Kaunismäki 2012). Myönteiset tunteet voivat olla myös rohkeus ja itseluottamus, jotka voivat olla selviytymiskeinoja (Seligman 2002; Seligman & Csikszentmihalyi 2000; Joutsenniemi & Lipponen 2015; Kaunismäki 2012). Selviytymiskeinot voivat olla tunnesuuntautuneita, esimerkiksi tuen etsimistä (Lazarus 1976; Feldt & Mäkilangas 2009; Kaunismäki 2012).

Kirjallisuusterapian päämääränä voi olla itsetuntemuksen tai -ymmärryksen kasvu (Mattila 2020). Itsetuntemuksessa yritetään ymmärtää itseään sekä ajatuksien takana olevaa arvopohjaa, joka voi kehittyä ja muuttua esimerkiksi kirjallisuusterapeuttisen aineiston avulla (Mattila 2020). Kirjallisuusterapiassa yksilö voi kehittää itsetuntoaan (Hulden 2002; Heino 2010).

Itsetunto muodostuu muiden ihmisten avulla. Itsetunto koostuu omien rajojen tiedostamisesta ja onnistumisesta sekä maailmankuvasta (Pietiläinen 2002; Heino 2010). Hyvän itsetunnon omaava henkilö pystyy näkemään hyviä näkökulmia asioista. Hyvä itsetunto tukee vastoinikäymisten sietämistä ja sosiaalisia kykyjä (Keltinkangas-Järvinen 2003; Kaunismäki 2012). Näiden kuvailujen mukaan yksilön itsetunto voidaan tulkita selviytymisstrategian osaksi. Itsetuntoon voi kytkeytyä yksilön elämänlaatuun liittyvä itsensä toteuttaminen (Allardt 1980; Kaunismäki 2012). Jonkin odottamansa tavoitteen saavuttamista kutsutaan itsensä toteuttavaksi ennusteeksi (Keltinkangas-Järvinen 2003; Kaunismäki 2012). Odottamansa tavoite voi olla esimerkiksi unelman toteuttaminen (Kaunismäki 2012).

Onnellisuus on yksilön henkilökohtainen tunne (Allardt 1980; Seligman 2002; Kaunismäki 2012), joka voi ilmetä muun muassa ystävyysuhteissa (Carr 2004; Kaunismäki 2012). Selviytymisstrategiana voi olla sosiaalinen tuki ja asioihin jakaminen vertaiselle (Joutsenniemi & Lipponen 2015). Ystävyysuhteet voivat olla sosiaalista tukea (Allardt 1980; Kaunismäki 2012). Sosiaaliset suhteet ovat osa yksilön henkistä hyvinvointia (Allardt 1980; Kaunismäki 2012). Ystävyysuhteessa on vastavuoroisuutta, myönteisiä tunteita sekä asioiden jakamista luottamuksellisesti (Salmivalli 2008; Kaunismäki 2012). Huolista kertominen ystäville on selviytymisstrategia. Ystävien kanssa jaetaan asioita ja vietetään aikaa (Kaunismäki 2012). Kirjallisuudesta voi löytyä selviytymiskeinoja, esimerkiksi ystävyyttä tai auttamista (Papunen 2002; Heino 2010).

Ongelmatilanne

Ongelmallisia tilanteita eli vastoinkäymisiä on olemassa erilaisia osana elämää (Joutsenniemi & Lipponen 2015). Vastoinkäymisiä on tutkittu tieteellisesti (Seligman & Csikszentmihalyi 2000; Kaunismäki 2012). Vastoinkäyminen voidaan määritellä esimerkiksi kielteisiksi olosuhteiksi (Joutsenniemi & Lipponen 2015). Vastoinkäymisten käsittelyä voi tukea kirjallisuus tai kirjoittaminen (Mattila 2020). Kirjoittaminen voi eheyttää psyykkistä jaksamista ja vapautua vastoinkäymisten kahleista (Lindquist 2009; Baker 2005; Heino 2010). Vapautuminen voi tapahtua metaforien avulla uusia näkökulmia löytäen (Viitaniemi 2003). Metaforien käyttö mahdollistaa vastoinkäymisten symbolisen käsittelyn sekä mahdollisen muutoksen ajattelussa ja tunteissa (Linnainmaa 2008b; Heino 2010). Ongelmallisia tilanteita voidaan työstää terapiassa. Terapiassa voidaan yrittää näkökulmaa vaihtamalla muuttaa vastoinkäymiset voimavaroiksi (Hänninen 2000; Heino 2010). Vastoinkäymiset voivat herättää esiin piileviä vahvuuksia ja siten lieätä luottamusta pärjätä vastoinkäymisissä (Joutsenniemi & Lipponen 2015). Vastoinkäymiset on kuvattu tarinoissa pahuuden vertauskuvina, esimerkiksi houkutuksina. Vastoinkäymiset voivat olla esimerkiksi ahdistus, väheksyntä tai kuolema (Bettelheim 1984).

Samaistuttava hahmo

Fiktiivinen kirjallisuus voi tukea muutoksien ilmenemistä, tunteiden käsittelyä ja samaistumista (Nygård 2020). Tekstin kautta tulee lukijalleen samaistuminen ja mahdollinen vapautuminen (Ayalon 1995; Heino 2010). Aineiston pitää tukea samaistumista (Viitaniemi 2003; Heino 2010). Tarinan hahmoon voi samaistua (Mäki & Kinnunen 2002; Heino 2010). Samaistumista tukee aiheen univeraalisuus eli yleisyys (Heino 2010). Samaistumisessa eli identifikaatiossa yksilö sijoittaa itsensä tarinan sisältöön (Pehrsson & McMillen 2007) tehden yhteyksiä (Venia 2013). Digitaalisessa pelissä pelaaja liikuttaa hahmoa tarinan etenemiseksi (Kuorikoski 2018).

Pelihahmot ovat ”näyttelijöitä”, jotka kertovat tarinan (Brenda 1998). Digitaalinen peli on interaktiivinen tarina (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005). Samaistumisen aikana yksilö eläytyy hahmon tunteisiin (Venia 2013). Tarinan aktivoima tunnetila tukee eläytymistä (Dörner ym. 2016). Tarinat sisältävät monenlaisia luonteita, jotka voivat tukea samaistumista tarinan hahmoon (Murtonen & Porola 2008). Hahmot heijastavat sosiaalisia malleja, joihin samaistuminen voi muovata yksilöä (Bettelheim 1984).

Sosiaaliset mallit voivat edustaa erilaisia rooleja, joiden tehtävänä on tukea käyttäytymistä ihmissuhteissa (Liikanen 1995; Halliwell 2012). Pelin hahmon selkeä toteutus mahdollistaa tunneyhteyden muodostamisen (Kuorikoski 2018). Samaistuttavalla hahmolla tarkoitetaan pelihahmoa, johon on helppo samaistua eli eläytyä. Hahmon samaistettavuuteen voi vaikuttaa hahmon käsikirjoitettu luonne (Kuorikoski 2018; Long 1994; Paloheimo 2003), graafinen ulkoasu (Kuorikoski 2018) ja ääninäyttely (Mäyrä ym. 2010).

Keskustelua herättävä asia

Kirjallisuusterapiassa aineisto välittää terapeutisesti tunteita, jotka voi herättää keskustelua (Mattila 2020). Keskustelu tunteista tapahtuu kirjallisuusterapiassa ohjatusti vertaisen kanssa (Stranden-Mahlamäki 2008; Heino 2010). Keskustelussa on tärkeää pohtia tunteiden merkityksistä (Papunen 2002; Heino 2010). Kirjallisuusterapiassa on ohjattua keskustelua tekstin herättämistä ajatuksista (Hulden 2002; Heino 2010). Kirjallisuusterapiassa voi keskustella aineistoista nousseista aiheista (Ihanus 2019; Nygård 2020). Aiheet voivat olla arkaluonteisia, joten keskusteleminen kirjallisuusterapiassa pitää sisältää luottamusta sekä aktiivisuutta (Ihanus 2002; Heino 2010). Terapeuttinen keskustelu voi lisätä tietoisuutta muista vertaisista ja ymmärtää, että muillakin voi olla samoja ongelmia (McCarty-Hynes & Hynes-Berry 1986; Heino 2010). Itsetuntemus kasvaa terapeuttisessa keskustelussa, kun voi jakaa ajatuksiaan muiden kanssa (McCarty-Hynes & Hynes-Berry 1986; Heino 2010). Keskustelun herättäminen asioista on tärkeää, koska ne tukevat turvallisuutta vastoinikäymisissä (Kaunismäki 2012).

Keskustelua herättävä asia voi olla käyttäytymisen taustalla olevia tekijöitä (Pietiläinen 2005) ja löytää käytökseen syy (Huck 1976). Tällainen taustalla oleva tekijä voi olla esimerkiksi syrjäytyneisyys (Kaunismäki 2012). Tässä apuna voisi olla digitaalinen peli (Mustonen 2001), jonka avulla voi prosessoida tunteita (Kuorikoski 2018).

2.5 Yhteenveto

Tarinat voivat auttaa vastoinikäymisten (Murtonen & Porola 2008) ja vaikeiden tunteiden käsittelyssä (Bettelheim 1984; Venia 2013), laajentaa ajattelua, opettaa symbolista ajattelua (Murtonen & Porola 2008) sekä tukea arvojen ja identiteetin kehitystä (Bettelheim 1984). Tarinoita voidaan hyödyntää kirjallisuusterapiassa, jossa voidaan tukea mielen sisäisten prosessien kehitystä (Bettelheim 1984) ja opettaa selviytymisstrategioita sekä positiivisia tapoja tulkita maailmaa (Venia 2013).

Digitaalisilla peleillä on terapeutista potentiaalia ja ne voivat toimia henkilökohtaisina vuorovaikutteisina taide-elämyksinä (Kuorikoski 2018). Digitaalisten pelien maailmaan voi paeta ikäviä asioita (Kuorikoski 2018) ja digitaalisen pelitarinan avulla voi aktivoida tunteita (Kuorikoski 2018). Digitaaliset pelit voivat antaa identiteetin rakentumisvälineitä, esimerkiksi opettaa sietämään vastoinkäymisiä realistisessa elämässä (Mustonen 2000; Salokoski 2005).

Pelikerronta muodostuu pelin kuoren representaatiosta ja ytimen simulaatiosta. Digitaalisten pelien sisältö muodostuu pelin tarinasta eli käsikirjoituksesta (Kuorikoski 2018). Digitaalisissa peleissä tarina kulkee interaktiivisesti eli tarina koetaan pelatessa (Kuorikoski 2018). Tarina voidaan kertoa lineaarisena helminauhana (Salter 2017), useampaan polkuun haarautuvana (Nelson 2015), pelaajan itse rakentamassa tarinassa huvipuistomallissa (Eskelinen 2012) tai käsikirjoituksen puuttuvana pelkästä pelitilanteesta rakentuvasta rakennuspalikkamallista (Levine 2014). Pelaaja on sekä yleisö että osallistuja (Kuorikoski 2018). Tekoäly toimii ohjaajana (Brenda 1998).

Pelikokemus luo yksilöllisen elämyksen pelaajalle peliohjelman, pelimekaniikan ja käsikirjoituksen kautta. Erityisesti immersiota käytettäessä pelien kautta voisi työstää hankalia tunnetiloja (Kuorikoski 2018). Immersiossa imeytytään vaihtoehtotodellisuuteen (McMahan 2003), joista voi löytää ymmärrystä lisääviä ja ajatuksia laajentavia asioita (Murtonen & Porola 2008). Immersiota voivat ylläpitää kiinnostava tarina (Paloheimo 2003) ja samaistuttavat pelihahmot (Kuorikoski 2018) ja se voi häiriintyä ludonarratiivisessa dissonanssissa (Hocking 2007), jossa pelitarina on ristiriidassa pelattavuuden kanssa (Kuorikoski 2018).

Pelaaja on immersion vallassa aktiivinen toimija (Dörner ym. 2016). Flow-ilmiöön ja immersioon liittyy samaistuminen, jossa ylläpidetään parasosiaalisia suhteita pelihahmoon sekä tarinaan (Ermi & Mäyrä 2003). Pelaaja elollistaa virtuaalisen hahmon, joka voi aktivoida tunteita pelaajan elämänkokemuksista. Digitaalisen tarinan kautta eläminen voi aktivoida mentaalisen immersion, joka voi tukea tunteiden prosessointia (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005).

Tunteiden prosessointi voi ilmetä pelin käsikirjoituksen asioissa, joihin pelaaja voi projisoida epämiellyttäviä tunteitaan ja vapautua niistä (Aristoteles 1967).

Tämä pro gradu-tutkielma sijoittuu narratologisen pelitutkimuksen kenttään ja tarkastelee digitaalista peliä. Tarkastelun tukena voi käyttää mimesiksen ja diegesiksen käsitteitä, joilla voidaan kuvata digitaalisten pelien simulaatiota (Hosiaislouma 2003). Mimesiksessä todellisuus mallinnetaan taiteen avulla (Kuorikoski 2018), jossa luodaan uutta. Mimesiksessä kertoja voi olla läsnä tai poissa, ja Sokrateen mukaan mimesis voi olla keino ymmärtää hahmojen ajatuksia eli ottaa rooli hahmossa (Halliwell 2012). Digitaalisissa peleissä mimeettisyys voi ilmetä pelihahmon ohjaamisessa. Diegesiksessä tarkastellaan pelin käsikirjoitettua tarinaa, joka voi ilmetä animaatioissa tai teksteinä ihmisen ajattelua jäljitellen. Sekä mimesis että diegesis ovat vuorovaikutuksessa keskenään, mistä seuraa todellisuutta imitoiva kokonaisuus ja pelitaiteen peruspiirteet (Kuorikoski 2018).

Kirjallisuuden tutkimuksen käsitteiden lisäksi digitaalisia pelejä tarkastellaan tässä pro gradu-tutkielmassa kirjallisuusterapian näkökulmasta. Venian (2013) kehittämää tai soveltamaa kirjallisuusterapiassa käytettävän materiaalin valintaan tarkoitettua CHARP-menetelmää soveltaen, tarkastellaan digitaalisen pelin sisältämiä selviytymisstrategioita, ongelmallisia tilanteita, samaistuttavia hahmoja ja keskustelua herättäviä asioita (Venia 2013; Huck 1976; Nurmi 2009; Kaunismäki 2012; Dörner ym. 2016b). Tämän tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, millaisia teemoja Kingdom Hearts-pelisarjasta löytyy ja millaisia kirjallisuusterapeuttisia elementtejä digitaalisista videopeleistä voidaan tunnistaa. Tavoitteena on tutkia digitaalisten pelien terapeuttisia mahdollisuuksia.

3 TUTKIMUSAINEISTO JA –MENETELMÄ

Tässä luvussa esitellään aineisto, joka koostui Kingdom Hearts-pelisarjan videopelejä kuvaavista YouTube-videoista. Lisäksi kerrotaan tutkimuksen toteutus sekä tutkimustehtävät. Esitellään myös sisällönanalyysi ja CHARP-menetelmä.

3.1 Tutkimustehtävät

Tämä pro gradu-tutkielma kohdistuu Kingdom Hearts-pelisarjan viihdepeleihin. Liite 1 sisältää kuvauksen näistä peleistä. Kingdom Hearts-pelisarja on japanilaisen Square Enix-videopeliyhtiön tekemä fantasiaroolipelibrändi. Sarjan ovat luoneet ja käsikirjoittaneet Tetsuya Nomura ja Shinji Hashimoto. Pelisarja koostuu useista päähahmoista, joiden tarinaa ja ajatuksia seurataan. Pelisarja koostuu yhteensä 12 pelistä, joista kymmenen valittiin tutkielman kohteeksi.

Pro gradu-tutkielman tutkimustehtävinä ovat seuraavat tehtävät:

1. Millaisia teemoja Kingdom Hearts-sarjan peleistä löytyy?
2. Millaisia kirjallisuusterapeuttisia elementtejä Kingdom Hearts-pelisarjasta voidaan tunnistaa?

Näihin tutkimustehtäviin pyritään vastaamaan kahta eri menetelmää käyttämällä. Ensimmäiseen tutkimustehtävään pyritään vastaamaan sisällönanalyysin avulla ja toiseen tutkimustehtävään soveltamalla CHARP-menetelmää.

Tutkielman aiheen valinnan perustelu pyrkii vastaamaan Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (2010, 77–80) ”hyvään aiheen kriteereitä.” Hyvä aihe on muun muassa ohjaajan hyväksymä, kiinnostava, helppo lähestyä, saattaa aktivoida uusia ajatuksia ja on luova. Tämän gradun aihe täyttää ainakin nämä kriteerit. Kingdom Hearts-sarjan pelien sisältämät teemat itsessään voivat pohjautua esimerkiksi yksilöiden hyvinvointiin ja mielenterveyteen, jotka ovat yhteiskunnallisesti merkittäviä asioita.

3.2 Tutkimusaineisto

Tutkielma kohdistuu kymmeneen Kingdom Hearts –pelisarjan peliin. Peleistä on koottu tutkimuksen aineistoksi lainauksia, joilla pyritään kuvailemaan aineiston monipuolisuutta sisällönanalyysin avulla. Pelit ovat:

- Kingdom Hearts X: Union Cross (älypuhelimella pelattava peli)
- Kingdom Hearts: Birth by Sleep Final Mix (ilmestyi Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix – kokoelmassa PS4)
- Kingdom Hearts Final Mix (ilmestyi Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix –kokoelmassa PS4)
- Kingdom Hearts Re: Chain of Memories (ilmestyi Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix – kokoelmassa PS4)
- Kingdom Hearts: 358/2 Days (saman nimiseen peliin perustuva animaatio, ilmestyi Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix –kokoelmassa PS4)
- Kingdom Hearts II Final Mix (ilmestyi Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix –kokoelmassa PS4)
- Kingdom Hearts Re: Coded (saman nimiseen peliin perustuva animaatio, ilmestyi Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix –kokoelmassa PS4)
- Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (ilmestyi Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue –kokoelmassa PS4)
- Kingdom Hearts Birth by Sleep 0.2: Fragmentary Passage (ilmestyi Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue –kokoelmassa PS4)
- Kingdom Hearts III + ReMind (PS4) (Liite 1)

Pelisarjan aineisto koottiin YouTube –käyttäjän Everglow'n Kingdom Hearts Timeline-videoilta (Liite 2). Aineisto koottiin katsomalla videoita, kirjoittamalla videoista ylös lainauksia ja valitsemalla joitakin lainauksia analysoitavaksi. Tämän jälkeen löydetyt lainaukset taulukoitiin sekä aukikirjoitettiin. Aineistoa litteroitiin 58 sivun verran. Kingdom Hearts Timeline-projektissa on pelisarjan kaikki pelit kronologisessa järjestyksessä erittäin tarkasti. Kingdom Hearts-pelisarjan tarina on tunnettu epäselvyydestään ja mutkistaan, joita on yritetty oikoa loogiseen järjestykseen Kingdom Hearts Timeline-projektin videoissa. Kanavan videot on otettu suoraan Kingdom Hearts-pelisarjan peleistä eli lähdemateriaali on autenttinen. Autenttisuus on peruste sille, miksi nämä videot valittiin tämän tutkielman aineistoksi. Lisälähteinä on käytetty myös Kanemakin Kingdom Hearts-romaaneita, koska Kanemaki on yksi Kingdom Hearts-pelisarjan käsikirjoittajista (Liite 3).

3.3 Tutkimusmenetelmä

Mäyrän (2008) mukaan pelitutkimus pitäisi toteuttaa kuten muutkin tieteelliset tutkimukset. Näitä ovat aineistoon tutustuminen eli tässä tapauksessa Kingdom Hearts-pelisarjan teemoihin, aikaisemman tutkimusaineiston etsiminen aineiston tukemista ja taustoittamista varten. Lisäksi on tärkeää rajata aineisto eli tehdä kohdennus sekä kerätä aineisto esimerkiksi videoista (Mäyrä 2008).

Tämän jälkeen aineisto analysoidaan esimerkiksi sisällönanalyysillä ja kirjoitetaan koko tutkimusprosessista tutkimusraportti (Mäyrä 2008).

Pelitutkimuksessa voidaan käyttää kvalitatiivista eli laadullista tutkimusmenetelmää. Laadullisen tutkimuksen avulla voidaan tutkia kulttuureja tai ilmiöitä (Mäyrä 2008). Koottu tieto voidaan kuvata narratiivisesti eli tarinan omaisesti. Kuitenkin, aineiston on oltava vuorovaikutuksessa aikaisemman tutkimuksen kanssa. Aineisto voi kvalitatiivisessa tutkimuksessa olla ihmisten (tai videopelihahmojen) puhe, tekstejä tai muita medioita (Mäyrä 2008).

Tämä pro gradu-tutkielma on lajiltaan kvalitatiivinen eli laadullinen sisällönanalyysi. Tässä tutkielmassa tutkin terapeutisia elementtejä ja terapeuttien elementtien esiintymistä digitaalisissa peleissä. Tutkielmassa esitellään aineistona Kingdom Hearts-pelisarjan tekstejä ja niiden kautta ilmeneviä erilaisia teemoja. Litteroitu aineisto analysoidaan laadullisen tutkimusmenetelmän sisällönanalyysin avulla. Sisällönanalyysin tavoitteena on koota aineistosta pelkistettyjä lauseita. Laadullisessa tutkimuksessa tutkimuskohteena voivat olla tekstien sisällöt, joista voidaan löytää teemoja sisällönanalyysin avulla. Tutkija itse valitsee pelistä keskeiset teemat, jotta aineisto ei tulisi liian laajaksi.

3.3.1 Sisällönanalyysi

Tässä tutkimuksessa analyysi toteutetaan sisällönanalyysillä. Sisällönanalyysi on kvalitatiivisessa tutkimuksessa hyödynnetyin menetelmä. Sisällönanalyysia voidaan käyttää metodina tai joustavana teoreettisena rakenteena. Sisällönanalyysissa tarkastellaan monipuolisesti aineistoa. Tutkimusaineistona voi olla tekstejä, äänitiedostoja tai videoita (Tuomi & Sarajärvi 2013). Sisällönanalyysissa aineiston tulkinta tapahtuu tutkijan omin aivoin (Metsämuuronen 2008). Sisällönanalyysi on melko luova analyysin väline, jossa tutkija aktiivisesti rakentaa tulkintaansa sekä analyysiansa (Eskola 2001).

Sisällönanalyysin aloittamiseksi tutkijan täytyy itsepäisesti päättää, mitä aineistosta haluaa tarkastella ja millaisiin tutkimustehtäviin hän haluaa etsiä vastauksia (Eskola 2001). Seuraavaksi tutkija tarkastelee aineistoa ja merkitsee tarkastelun kohteena olevat asiat. Lisäksi aineistoa pitää rajata karsimalla pois epäolennaiset asiat. Merkityt asiat kootaan erilliseksi osaksi, jossa ne luokitellaan tai teemoitellaan. On tärkeää kyetä rajaamaan aineistosta esille olennaiset tiedot, joista täytyy kirjoittaa kaikki mahdollinen informaatio esiin. Epäolennaiset on pakko karsia pois. Tutkimuksen kohde on kuvailtava tavoitteessa ja tutkimustehtävässä (Tuomi & Sarajärvi 2013).

Aineiston tarkastelu, merkitä, rajaaminen ja lajittelu kuvaavat aineiston koodaamista. Koodaaminen on luova prosessi. Koodit ovat muistiinpanoja, joiden avulla lajitellaan ja kuvaillaan aineiston sisältöä. Koodien avulla kokeillaan aineiston lajittelun toimivuutta ja etsitään aineistosta tarkastelun kohteita (Tuomi & Sarajärvi 2013). Koodaamisen avulla aineisto järjestetään (Eskola 2001).

Luokittelu ja teemoittelu ovat myös osa analyysia. Luokittelussa aineisto luokitellaan ja lasketaan, kuinka paljon jokin sana esiintyy aineistossa. Sanat voidaan taulukoida. Teemoittelussa korostetaan, miten teemoja selitetään. Teemoittelussa aineisto pilkotaan eli ryhmitellään alaryhmiin eri aiheisiin. Aineistoa voidaan ryhmitellä alustavasti, jonka avulla haetaan tiettyä teemaa selittäviä lauseita (Tuomi & Sarajärvi 2013). Teemoittelussa aineistoa pelkistetään. Pelkistämisen avulla etsitään tekstin relevantit asiat. Teemat ovat yhteydessä tekstin sisältöön (Moilanen & Räihä 2001).

Sisällönanalyysissa tulee huomioida aineiston tarkka rajausta (Eskola & Suoranta 2008). Tutkija hakee aineistosta teemoja (Moilanen & Räihä 2001). Tutkijan pitää analyysia kirjoittaessaan kuvata aineistoa kattavasti (Tuomi & Sarajärvi 2013). Sisällönanalyysi on tutkijan tulkintaa aineistosta (Kiviniemi 2001; Tuomi & Sarajärvi 2013).

Sisällönanalyysin avulla analysoidaan erilaisia aineistoja loogisesti. Sisällönanalyysin periaatteena on tarkastella tutkittavaa kohdetta tiiviin selkeästi. Sisällönanalyysilla koottu aineisto luokitellaan pohdinnan tekemisen tueksi. Sisällönanalyysin tyyppi on tekstianalyysi, jossa tutkitaan tekstissä olevia asioita sekä todellisuuden hahmottamista. Sisällönanalyysissa ei kvantifioida aineistoa, mutta sisällön erittelyssä näin tehdään (Tuomi & Sarajärvi 2013).

Sisällönanalyysi rakentuu kolmesta osasta: empiirisen aineiston pelkistämisestä, klusteroinnista ja abstrahoinnista. Pelkistämisessä aineiston datasta kootaan olennainen tieto, jonka koontia tukee tutkimustehtävä. Pelkistäminen tapahtuu joko koodaamisella tai litteroimisella, jossa aineisto kirjoitetaan muistiin. Pelkistämisen kohteena on aineistossa esiintyvä analyysiyksikkö esimerkiksi sana tai lause. Analyysiyksikön valintaa tukee tutkimustehtävä (Tuomi & Sarajärvi 2013).

Klusteroinnissa pelkistetyn koodatut lauseet ryhmitellään eli lajitellaan tai kategorisoidaan luokiksi (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2010). Aineistoa pyritään tiivistämään sekä kuvailemaan. Luokittelussa pelkistetyistä lauseista tehdään alaluokkia, alaluokista yläluokkia, yläluokista pääluokkia ja pääluokista yhdistäviä luokkia (Tuomi & Sarajärvi 2013). Luokkia Metsämuuronen (2008) kutsuu myös aineiston indikaattoreiksi, joka tarkoittaa analyysiyksikköä.

Abstrahoinnissa poimitaan relevantti tieto, josta tehdään käsitteitä (Tuomi & Sarajärvi 2013). Abstrahoiduista käsitteistä muodostetaan johtopäätöksiä. Abstrahoiduista käsitteistä löydetään vastauksia tutkimustehtävään. Sisällönanalyysissa tehdään tulkintaa aineistosta, johon verrataan teoriaa eli aikaisempaa viitekehystä. Abstrahoinnissa teoriaan kytketään aineisto, jota tarkastellaan tuloksissa teemojen avulla (Tuomi & Sarajärvi 2013).

3.3.2 Sisällönanalyysin toteuttaminen: ensimmäinen tutkimustehtävä

Ensimmäiseen tutkimustehtävään kytkeytyvä sisällönanalyysi eteni neljässä vaiheessa. Ensimmäisessä vaiheessa aineisto litteroitiin. Toisessa vaiheessa etsittiin sanoja. Kolmannessa vaiheessa luotiin aiheet eli teemat. Neljännessä analyysin etenemisvaiheessa kunkin teeman lainauksien avulla tarkasteltiin teemaa. Taulukossa 1 olevat lainaukset ovat esimerkkejä litteroiduista aineistosta löytyneistä teemoista. Taulukko 1 sisältää paljon tietoa, eikä taulukko mahdu tälle sivulle. Taulukko 1 löytyy sivulta 36.

Taulukko 1. Teemojen selitykset pelissä.

Alkuperäinen ilmaisu	Pelkistetty ilmaisu	Teema	Selitys aineistosta
Axel: "Come on. Let's get some ice cream." Roxas: "Why?" Axel: "Because we are friends. Friends eat ice cream together, and talk and laugh about the stupidest things."	Jäätelö, ystävät, puhua, nauraa	Ystävät	Ystävyys on jäätelön syömistä, puhumista ja nauramista yhdessä.
Terra: "But I was consumed by anger, hatred. That was the power of darkness." Aqua: "What else is darkness but hate and rage? Xehanort is feeding the dark fires within you – making you fight. You'll go astray again."	Hukuttautua vihaan. Pimeyden voima. Vihaa ja raivoa. Ruokkia sisäisiä pimeitä tulia. Harhautua taas.	Pimeys	Pimeys on vihan tai raivon voimaan hukuttautumista sekä harhautumista.
Sora: "[Heart]'s full of all kinds of feelings." Sora: "Hearts are made of the people we meet and how we feel about them." Ansem the Wise: "The heart has always been quick to grow. Each exposure to light, to the natural world, to other people, shapes this most malleable part inside of us."	Kaikenlaisia tunteita. Tapaamistamme ihmisistä ja kuinka tunnemme ihmisiä kohtaan. Luonnon maailmaan, muihin ihmisiin, muokkaa mukautuvaa osaa sisällämme.	Sydän	Sydän on tunteita täynnä. Sydän rakentuu tapaamistamme ihmisistä ja ihmisiä kohtaan tuntemistamme tunteista. Ihmisen altistuminen luonnolliseen maailmaan ja muihin ihmisiin muokkaa mukautuvaa sydäntä.
Mickey Mouse: "We always help friends. Even when the darkness closes in on ya, all you have to do is look inside [heart]. And that's where you'll find your light."	Auttaa ystäviä. Pimeyden lähestyessä katso sisääsi. Sieltä löydät valosi.	Ystävät = Valo	Valo on ystävyys ja auttaminen.
Fairy Godmother: "Terra, in your heart, do you believe that dreams can come true?" Terra: "I do. But I also believe you have to make an effort to make them come true." FG: "Yes, of course. But sometimes just believing in dreams is easier said than done. Cinderella believes her dreams can come true. I wanted her to see that she is right." Terra: "So that's what made her shine: faith in her heart that anything is possible."	Sydän, usko, unelmat, nähdä vaivaa, usko sydämessä loistaa, mahdollisuudet	Usko, sydän	Usko on unelmointia mahdollisuuksiinsa ja unelmiinsa.

Taulukko 1 kuvaa teemojen selityksiä. Tarkoituksena oli etsiä lainauksia, joista löytyisi kutakin teemaa kuvaava selitys. Tavoitteena on vastata kysymykseen, mitä tarkoittaa esimerkiksi ystävyys ja miten se pelisarjassa ilmenee. Tavoitteena on vastata tutkimustehtävään eli millaisia teemoja Kingdom Hearts-sarjan peleistä löytyy.

3.3.3 Kirjallisuusterapeuttisen analyysin toteuttaminen: toinen tutkimustehtävä

Toinen tutkimustehtävä keskittyy digitaalisen pelin hyödyntämiseen kirjallisuusterapian välineenä. Jaoin Venian (2013) CHARP-menetelmän soveltaen osiin, jossa tarkastellaan kutakin kirjallisuusterapiaelementtiä erikseen. Näitä elementtejä ovat ongelmallinen tilanne, selviytymisstrategia, samaistuttava hahmo ja keskustelua herättävä asia.

Ongelmallinen tilanne

Ongelmallinen tilanne voi olla mikä tahansa pulma tai vastoinikäyminen. Vastoinkäymiset voivat olla tarinassa pahuuden vertauskuvina tai muunlaisena ahdistavana tilanteena (Bettelheim 1984). Tätä ilmentää hyvin alla oleva Taulukko 2.

Taulukko 2. Esimerkki pelissä ilmenevästä ongelmallisesta tilanteesta.

Lainaus	Käännös
”I was lost in darkness. I couldn't find my way. As I stumbled through the dark, I started forgetting things – my friends, who I was. The darkness almost swallowed me.” (Sora, KHFM)	”Minä katosin pimeyteen. En löytänyt tietäni. Kompasteltuani pimeydessä aloin unohtaa asioita – minun ystäväni, kuka olin. Pimeys melkein nielaisi minut.” (Sora, KHFM)
Pelkistys	Ongelmallinen tilanne
Hukata tie. Alkaa unohtaa asioita; ystävät, kuka oli.	Tien löytämättömyys, asioiden unohtaminen; ystävät, itsensä.

Selviytymisstrategia

Selviytymisstrategiat ovat kognitiomalleja (Venia 2013; Dörner ym. 2016b; Bettelheim 1984), joiden avulla yritetään ratkaista ongelmatilanne (Lazarus 1985; Kaunismäki 2012). Tämä voi näkyä resilienssinä eli ongelmatilanteista palautumisena individualististen vahvuuksien ja sosiaalisten suhteiden kautta (Venia 2013; Joutsenniemi & Lipponen 2015; Linnainmaa 2005a). Näiden lisäksi selviytymisstrategiat voivat olla optimistmi, toivo, onnelisuus ja usko (Papunen 2002; Heino 2010; Mäki & Kinnunen 2002; Seligman 2002; Seligman & Csikszentmihalyi 2000; Joutsenniemi & Lipponen 2015; Kaunismäki 2012). Uskoa voi tarkastella itsensä toteuttavan ennusteen kautta, joka voi olla jonkin odottamansa tavoitteen tai unelman saavuttaminen (Allardt 1980; Kaunismäki 2012; Keltinkangas-Järvinen 2003). Onnelisuus on henkilökohtainen tunne, joka voi sisältyä ystävyys-suhteeseen (Carr 2004; Allardt 1980; Seligman 2002; Kaunismäki 2012).

Ystävyys ilmenee esimerkiksi asioiden vastavuoroisuutena ja ajan viettana (Joutsenniemi & Lipponen 2015; Salmivalli 2008; Kaunismäki 2012).

Taulukko 3. Esimerkki pelissä ilmenevästä selviytymisstrategiasta.

Lainaus	Käännös
"You know, I'm really lucky to have friends who'll stand by me and help me see clearly." (Simba, KHIIFM)	"Olen tosi onnekas, koska minulla on ystäviä, jotka tukevat minua ja auttavat minua näkemään selkeästi."
Pelkistys	Selviytymisstrategia
Olla onnekas. Olla ystäviä, jotka tukevat ja auttavat näkemään selkeästi.	Yksilön onnekkuus, ystävien tuki ja ajatuksen selkeys.

Kingdom Hearts-pelisarjassa käsitellään useasti ystävyys-teemaan liittyviä asioita. Ystävyys voi ilmetä selviytymisstrategiana, jota yllä oleva Taulukko 3 kuvaa.

Samaistuttava hahmo

Samaistuttavalla hahmolla voidaan tarkoittaa samaistuttavaa pelihahmoa (Long 1994). Pelihahmot kertovat tarinan, johon pelaaja osallistuu liikuttamalla hahmoa saaden tarinan etenemään (Brenda 1998; Kuorikoski 2018; Ermi, Mäyrä & Heliö 2005). Hahmon samaistettavuutta voi lisätä hahmon käsikirjoitettu luonne (Kuorikoski 2018; Dörner ym. 2016; Murtonen & Porola 2008), ulkoasu eli grafiikka (Kuorikoski 2018; Paloheimo 2003) ja pelihahmolle sielun antava ääninäyttely (Mäyrä ym. 2010). Pelihahmoon voi tulla tunneyhteys eli parasosiaalinen suhde, jossa pelaaja ottaa roolin hahmon avulla oppien ymmärtämään muiden ajattelua ja suhteuttamaan kohtaamia ongelmallisia tilanteita (Gee 2003; Mustonen 2000; Kuorikoski 2018; Salokoski 2005; Halliwell 2012; Berne 1972).

Taulukko 4. Esimerkki pelissä ilmenevästä samaistuttavasta hahmosta.

Nimi	Arvioitu ikä
Sora	Teini
Luonne	Ulkoasu
Iloinen, vankkumaton oikeudentaju, naiivi, ystävällinen, ulospäin suuntautunut, auttavainen	Iloinen ilme, huppari, nuorekkaat vaatteet, kengät
Lainaus	Puhetyyli
"Who cares if someone created you? You are you and nobody else. You have your own heart inside you. Those feelings and memories are yours and yours alone. They're special!" (Sora, KHRE:CoM)	Rauhallinen, rohkaiseva. Ääninäyttelijä Haley Joel Osment.

Kingdom Hearts-pelisarjassa esiintyy useita hahmoja. Yllä oleva Taulukko 4 kuvaa yhtä keskeistä hahmoa Soraa.

Keskustelua herättävä asia

Keskustelun herättämisellä tarkoitetaan vuorovaikutteista viestintää, jossa voi pohtia yksilön käyttäytymisen taustalla vaikuttavia tekijöitä sekä ongelmallisia tilanteita (Pietiläinen 2005). Ajatuksena on saavuttaa tietämys käyttäytymisestä sekä helpottaa ongelmallisia tilanteita oivaltamalla uusia selviytymisstrategioita (Huck 1976). Tässä voi käyttää digitaalista peliä, jonka avulla voi yrittää työstää hankalia tunnetiloja (Kuorikoski 2018).

Taulukko 5. Esimerkki pelissä ilmenevästä keskustelua herättävästä asiasta.

Lainaus	Käännös
Sora: "Quasimodo, you can't let your heart be a prison." Quasimodo: "I know. I can't blame Frollo for putting walls around me. It wasn't the walls that were holding me back. But my heart is free now. I'm ready to really see what's out there. The real walls were the ones I built around my heart." (Sora & Quasimodo, KH3D)	Sora: "Quasimodo, sinä et voi antaa sydämesi olla vankila." Quasimodo: "Tiedän. En voi syyttää Frolloa siitä, että hän laittoi seiniä ympärilleni. Eivät seinät olleet ne, jotka estivät minua. Mutta sydämeni on nyt vapaa. Olen valmis näkemään mitä on tuolla ulkona. Oikeat seinät olivat ne, jotka minä rakensin sydämeni ympärille."
Pelkistys	Keskustelua herättävä asia
Sydän olla vankila. Laittaa seiniä ympärille. Vapaa sydän. Valmis näkemään, mitä ulkona on. Rakentaa itse seiniä sydämensä ympärille.	Syrjäytyminen, sulkeutuminen.

Kingdom Hearts-peleissä keskustelua herättäviä asioita voi olla useita. Tässä esimerkkinä on syrjäytyminen ja sulkeutuminen, jota Taulukko 5 havainnollistaa.

4 TULOKSET

Tässä luvussa esitellään tutkimustehtäviin löytyneet tulokset. Tutkimuksen tarkoituksena oli vastata kahteen tutkimustehtävään. Ensimmäisen tutkimustehtävän tavoitteena oli tutkia aineistossa olevien Kingdom Hearts-pelien lainauksien sisältöä sekä teemoja sisällönanalyysin avulla. Toisen tutkimustehtävän tarkoituksena oli tutkia aineistossa olevien Kingdom Hearts-pelien lainauksien kirjallisuusterapeuttisia elementtejä CHARP-menetelmää soveltamalla.

4.1 Kingdom Hearts-pelisarjan pelien lyhyt kuvailu

Square Enixin ja Disneyn tuottama Kingdom Hearts-pelisarja edustaa roolipelien genreä, omaten myös piirteitä toimintapeleistä. Roolipeleissä pelaaja omaksuu roolin, joka esitetään pelissä jonkinlaisena eläytymisenä (Kuorikoski 2018). Roolipeleissä tutkitaan maailmoita, tehdään tehtäviä, jutellaan sivuhahmoille ja taistellaan miekoilla tai taikasauvalla. Kun vihollisia on voitettu tarpeeksi, hahmo saa kokemuspisteitä ja kasvaa uudelle tasolle saaden voimaa (Adams & Rollings 2003). Kingdom Hearts-pelisarja on tällainen roolipeli.

Tämän pro gradu-tutkielman tuloksissa ei kuvailla pelien grafiikkaa ja musiikkia tai peliarkkitehtuuria, koska ne eivät ole tarkemman tarkastelun kohteena. Tarkemman tarkastelun kohteena on teksti eli pelin käsikirjoitus, jonka lisäyksenä on käytetty Kanemakin kirjoja (Liite 3)

Kingdom Hearts X: Union Cross-pelissä pelaaja pääsee luomaan oman hahmon ja osallistumaan pelin tarinaan seikkaillen useisiin Disneyn-animaatioista tuttuihin maailmoihin. Tarinan edetessä pelaaja joutuu osalliseksi Avainmiekkasodan tapahtumiin (Kanemaki 2019a).

Kingdom Hearts: Birth by Sleep Final Mix kertoo tarinan kolmesta Avainmiekan kantajasta. Kantajat ovat nimeltään Aqua, Terra ja Ventus. He ovat ystäviä, jotka opiskelevat Avainmiekan salaisuuksia Master Eraqusin valvonnan alaisena aikomuksenaan tulla itsekin Avainmiekan Mestareiksi (Keyblade Master). Avainmiekan Mestariksi tulee, kun kokelas suorittaa Mark of Mastery-kokeen. Mark of Mastery-kokeeseen on kutsuttu Master Eraqusin ystävä Master Xehanort, joka myöhemmin katoaa salaperäisesti. Master Eraqus kutsuu luokseen Terran ja Aquan, ja antaa näille tehtävän lähteä pelastamaan Disneyn animaatioista tuttuja maailmoita Unversed-olentoilta. Unversed-hirviöt ovat syntyneet negatiivisista tunteista, jotka aiheuttavat paljon mielihapaa. Ventus näkee Terran lähtevän ja hän lähtee seuraamaan Terraa. Aqua lähtee myös Terraa ja Ventusta seuraamaan. He löytävät Master Xehanortin, jonka katalana suunnitelmana on Avainmiekkasodan uudelleen herättäminen pimeyden voimien avulla (Kanemaki 2019b).

Ystävykset ajautuvat kukin omalla polullaan vaikeisiin ratkaisuihin, mutta saavat Master Xehanortin suunnitelman estettyä (Kanemaki 2019b).

Kingdom Hearts Birth by Sleep 0.2: Fragmentary Passage-peli jatkaa siitä, mihin Kingdom Hearts Birth by Sleep Final Mix jäi. Aqua jatkaa kävelyään vaarallisessa Pimeyden Maassa. Löytäen pimeyteen pudonneita Disneyn-maailmoita. Aqua on yksin, eikä pimeyden alituinen ahdistelu jätä häntä rauhaan. Aqua reflektoi edellisen pelin tapahtumia mielessään yksin kävellessä ja taistellessa pimeyden olentoja vastaan. Hän kohtaa jossain vaiheessa vihollisen, joka ottaa hänen itsensä ulkomuodon. Tämä kummitus kuvaa Aquan heikkoutta sekä yksinäisyyttä. Aqua myöhemmin voittaa kummituksen Avainmiekallaan osoittaen henkisen vahvuutensa. Aqua jatkaa matkaansa, kunnes hän saapuu pimeälle hiekkarannalle, jonka äärellä on meri. Aqua jää rannan ääreen odottamaan pelastumistaan Pimeyden Maasta.

Kingdom Hearts Final Mix-tarina kertoo Sora –pojasta, joka eli ystäviensä Rikun ja Kairin kanssa Destiny Islands-saaressa. Sora, Riku ja Kairi haaveilevat muiden maailmojen näkemisestä, joten he päättävät rakentaa lautan. Eräänä päivänä myrsky tulee riepottelemaan Soran, Rikun ja Kairin saarta. Pimeän myrskyn mukana saapuvat ilkeät Heartless-olennot, joiden tarkoituksena on tuhota maailma viemällä siltä sydän. Ainoastaan Avainmiekka (Keyblade) voi estää Heartless-olentojen pimeät teot. Avainmiekan valitsema Sora joutuu heti myrskyn vuoksi erilleen ystävistään. Sora huomaa myöhemmin päätyneensä toiseen maailmaan. Tässä toisessa maailmassa Sora tutustuu Aku Ankkaan (engl. Donald Duck) ja Hessu Hopoon (engl. Goofy), jotka etsivät oman maailmansa kuningasta Mikki Hiirtä (engl. Mickey Mouse). Sora lähtee Akun ja Hessun kanssa etsimään kuningasta sekä Soran ystäviä. Matkan varrella Sora oppii ymmärtämään, että Heartless-olennot syntyvät ihmisen sisäisestä pimeydestä. Heartless-olennot ovat joskus olleet ihmisiä, jotka ovat syystä tai toisesta vajonneet pimeyden kadotukseen. Hän oppii myös, että Avainmiekka on ainoa keino suojautua ja taistella Heartless-olentoja vastaan. Sora matkustaa Akun ja Hessun kanssa Disneyn animaatioelokuvista tuttuihin maailmoihin pelastamaan nämä maailmat pimeyden voimilta. Matkan aikana Sora löytää tiensä Hollow Bastion-nimiseen maailmaan, jossa hän ajautuu riitaan Rikun kanssa, jonka pimeyden voimat ovat houkutelleet puolelleen. Rikun keho ja mieltä hallitsee Ansem-niminen Heartless-johtaja. Hollow Bastionissa Sora vajoaa pimeyteen ja muuttuu tilapäisesti Heartless-olennoksi, mutta Kairi pelastaa hänet. Tämän prosessin aikana syntyy Soran Nobody-olento, Roxas. Hollow Bastion-maailman ja Kairin pelastamisen jälkeen Sora ja kumppanit matkaavat viimeiseen maailmaan estämään pahan Ansem-nimisen Heartless-johtajan aikeet vajottaa maailmat pimeyden syövereihin (Kanemaki 2015a).

Sora ja kumppanit voittavat taistelun Ansemia vastaan ja Ansem tuhoutuu (Kanemaki 2015a).

Kingdom Hearts Re: Chain of Memories jatkaa tarinaa siitä, mihin Kingdom Hearts Final Mix jäi. Pelastettuaan maailmat ensimmäisessä pelissä Sora, Aku Ankka ja Hesse Hopo etsivät yhä Mikki Hiirtä ja Soran ystävää Rikua. He ajautuvat Castle Oblivion-nimiseen linnaan, jossa he kohtaavat Organisaatio XIII-ryhmän jäseniä. Jäsenet tekevät Soran muistoista kortteja, joiden avulla Sora kulkee linnan tyhjien huoneiden sisällä. Soran muistoista luodut kortit täyttävät tyhjät huoneet illuusioilla. Organisaatio XIII-ryhmän jäsenet ovat kidnappanneet Namine-nimisen tytön, jolla on kyky muokata Soran muistoja. Soran tehtävänä on nyt pelastaa Namine. Matkan seurauksena Sora menettää osan muistoistaan, ja hänen on vaivuttava uneen saadakseen muistonsa takaisin Namineen voimien avulla. Soran ystävä, Riku, on myös saapunut Castle Oblivion-linnaan. Riku taistelee sydämessään olevaa pimeyttä vastaan, tavoitteenaan oppia hallitsemaan pimeyttä ilman siihen lankeamista (Kanemaki 2015b).

Kingdom Hearts 358/2 Days-peli kertoo tarinan kolmesta ystävyksestä. Ystävien nimet ovat Roxas, Axel ja Xion. He ovat Organisaatio XIII-ryhmän jäseniä, jotka eivät kaikki ole hyviä. Ystävykset ja Organisaatio XIII-ryhmän jäsenet ovat Nobody-olentoja. Nobody-olento syntyy, kun ihminen menettää vahvan sydämensä Heartless-pimeyden olennoille. Tällöin keho kehittää oman mielen, joka säilyttää muistonsa. Mutta koska sydän puuttuu, Nobody-olennot eivät tunne tunteita. He kokevat olevansa puutteellisia ja keskeneräisiä. Niinpä he ovat kokoontuneet yhtenäiseksi Organisaatio XIII-ryhmäksi tavoitteenaan kerätä paljon sydämiä Heartless-olennoilta rakentaakseen Kingdom Hearts-sydänkuun, jonka avulla he voivat saada oman sydämen puutteelliseen kehoonsa. Roxasin tehtävänä on kerätä sydämiä Avainmiekan avulla. ”Työnsä” jälkeen hän kokoontuu Axelin ja Xionin kanssa Twilight Townin kellotorniin syömään Merisuola-jäätelöä (Kanemaki 2018).

Kingdom Hearts II Final Mix-peli jatkaa siitä, mihin Kingdom Hearts 358/2 Days-peli jäi. Roxas hylkäsi Organisaatio XIII-ryhmän, ja alkoi taistella ryhmää vastaan. Soran ystävä, Riku, esti Roxasia menemästä Organisaatio XIII-ryhmän päämajaan. Roxas hävisi taistelun Rikulle, joka otti Roxasin kiinni taistelun päätteeksi. Riku vei Roxasin DiZ-nimisen miehen luokse, joka siirsi Roxasin tietokoneen sisään elämään tilapäisesti toisenlaista elämää. Tietokoneohjelman simuloitussa Twilight Town-maailmassa Roxas alkaa kohdata erikoisia asioita, joiden seurauksena hän alkaa miettiä olemassa olonsa tarkoitusta. Hän löytää jossain vaiheessa tien Soran luokse, jonka seurauksena Roxas katoaa tai imeytyy Soran sydämen sisälle. Sora herää pitkästä unestaan (johon hän vaipui Kingdom Hearts Re: Chain of Memories-pelissä) ja alkaa Aku Ankan sekä Hesse Hopon kanssa pelastaa maailmoita Organisaatio XIII-ryhmän jäseniltä.

Sora myöhemmin löytää Rikun The World That Never Was-maailmassa, jossa he yhdessä estävät Xemnas-nimisen Organisaatio XIII-johdajan ilkeän suunnitelman. Selkkauksen seurauksena Xemnas tuhoutuu, ja Sora sekä Riku päätyvät tilapäisesti Pimeyden Maahan hiekkarannan äärelle. He saavat pullopostia Kairilta, jonka kirjoittama kirje avaa oven takaisin Soran ja Rikun Destiny Islands-kotimaahan (Kanemaki 2017a ja Kanemaki 2017b).

Kingdom Hearts Re: Coded-pelissä Soran aikaisemmissa matkoilla kirjuriina mukana ollut Samu Sirkka löytää Soran matkoista kootuista kirjoista erityisen lauseen. Lauseessa lukee: ”Their hurting will be mended, when you return to end it.” Samu Sirkka ja Mikki Hiiri alkavat selvittää lauseen merkitystä käyttämällä apuna tietokonetta. Tietokoneeseen koodataan Samu Sirkkan päiväkirjojen sisältö dataksi. Tietokoneen mukaan päiväkirjojen sisältö on buginen eli täynnä ohjelmistovirheitä. Mikki Hiiri luo tietokoneeseen kopion Sorasta eli Data Soran, jonka tehtävänä on lähteä tuhoamaan bugeja sekä selvittämään lauseen alkuperää. Pelissä selviää, että Namine oli kirjoittanut lauseen päiväkirjoihin. Lause kertoo muiden pelisarjan hahmojen kivuista. Ja oikean Soran tehtävänä on olla kipua helpottava tekijä. Mikki Hiiri kertoo tämän kaiken kirjeessään Soralle ja Rikulle, kutsuen Soran ja Rikun Mark of Mastery-kokeeseen (Kanemaki 2019c).

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance -peli jatkaa siitä, mihin Kingdom Hearts Re: Coded jäi. Saatuaan kutsun Mark of Mastery (Mestarin Merkki)-kokeeseen, Sora ja Riku aloittavat kokeen Yen Sid-velhon luona aikomuksenaan oppia uusi taito auttaakseen muita pelin päähahmoja ja tullakseen Avainmiekkia Mestareiksi. Kokeen järjestäminen tapahtuu unimaailmassa, jossa Sora ja Riku kohtaavat Unensyöjä (Dream Eaters)-nimisiä olentoja. Unensyöjät muistuttavat eläimiä, joiden tehtävänä on syödä unessa olevia painajaisia. Sora ja Riku ystävästyvät unensyöjiin, joista tulee heidän matkakumppaneita. Matkan aikana Sora ja Riku kulkevat Disneyn animaatioista tuttuja maailmoita herättääkseen nämä maailmat unesta. Heitä koko ajan seuraa Organisaatio XIII-ryhmän jäsenet Ansem, Xemnas ja nuori Xehanort. Organisaatio XIII-ryhmän tarkoituksena on saada Sora nukkumisen myötä syvemmin uneen ja ajautumaan pimeyteen, jotta vanha ja iäkäs Master Xehanort voi ottaa Soran hallintaansa. Axel onneksi pelastaa Soran. Tämän jälkeen Master Xehanort kertoo aikomuksestaan herättää Avainmiekkia Sota uudelleen. Hän katoaa takaisin pimeyteen ryhmänsä muiden jäsenien kanssa (Kanemaki 2019d).

Kingdom Hearts III-peli ja siihen tehty ReMind –lisäosa jatkaa siitä, mihin Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance-peli jäi. Sora menetti voimansa Master Xehanortin yrittäessä houkutella Soraa pimeyteen. Sora lähtee Akun ja Hessun kanssa uudelle matkalle aikomuksenaan saada voimansa takaisin ja oppia Heräämisen Voima-kyvyn ennen Xehanortin Avainmiekkasodan alkua.

Riku puolestaan matkustaa Mikin kanssa Pimeyden Maahan Aquaa etsimään. He löytävät Aquan, joka oli yksinäisyydessään vajonnut pimeyteen hieman yli kymmeneksi vuodeksi. Hän ei ollut ikääntynyt, koska Pimeyden Maassa aika on pysähtynyt. Sora saapuu myös Pimeyden Maahan pelastamaan katkeroitunutta Aquaa. Tämän jälkeen Aqua lähtee Soran, Akun ja Hessun kanssa heti herättämään Ventusta Castle Oblivion-linnasta. Kaikki Avainmiekan Kantajat eli Valon Suojelijat kokoontuvat Yen Sid-velhon luokse ja lähtevät Avainmiekka Hautausmaalle (engl. Keyblade Graveyard) Xehanortin Uutta Organisaatio XIII-ryhmää vastaan taistelemaan. Sota päättyy Avainmiekan Kantajien voittoon (Kanemaki 2020a, Kanemaki 2020b ja Kanemaki 2021).

4.2 Kingdom Hearts –pelisarjan teemat ja tulkinnat

Ensimmäisen tutkimustehtävän tavoitteena oli selvittää, mitä teemoja Kingdom Hearts-pelisarjan peleistä löytyisi. Analyysin perusteella viisi teemaa toistuu pelisarjan peleissä: sydän (heart), pimeys (darkness), usko (believe, faith), ystävät (friends) ja valo (light). Sydän voi tulkita tarkoittavan ihmisen tunteita, pimeys ihmisen heikkouksia, usko itsetuntoa, ystävyys ihmissuhteita ja valo ihmisen vahvuuksia. Seuraavissa tarkoituksena on kuvailla, miten kukin teema on kuvattu tai selitetty Kingdom Hearts-pelisarjassa.

4.2.1 Ensimmäinen teema: Sydän

Ensimmäinen löydetty teema on sydän. Se mainitaan aineistossa 42 kertaa. Seuraavat kolme lainausta kuvaavat tiivistäen sydän-teeman keskeisen sisällön:

”[*Heart*]'s full of all kinds of feelings.” (Sora, KHIIFM)

(Käännös: ”[*Sydän*] on täynnä kaikenlaisia tunteita.”)

”*Hearts* are made of the people we meet, and how we feel about them.” (Sora, KH3D)

(Käännös: ”*Sydän* rakentuu tapaamistamme ihmisistä ja ihmisiä kohtaan tuntemista tunteista.”)

”The *heart* has always been quick to grow. Each exposure to light, to the natural world, to other people, shapes this most malleable part inside of us.” (Ansem the Wise, KH3D)

(Käännös: ”*Sydän* on aina ollut nopea kasvamaan. Jokainen altistuminen valoon, luonnolliseen maailmaan, muihin ihmisiin, muokkaa tätä sisällämme olevaa muokkautuvinta osaamme.”)

Kingdom Hearts-pelisarjassa sydän on kuvailtu olevan täynnä tunteita. Tunteet rakentuvat sydämeen tapaamistamme ihmisistä, joiden altistuminen luonnolliseen maailmaan ja muihin ihmisiin muokkaa mukautuvaa sydäntä.

”Funny. This whole time I've been telling myself I want to be stronger, more independent. But the second I let my *heart* do the talking, I find out how little I really know myself. And how much I miss my friends.” (Terra, KH: BbSFM)

(Käännös: ”Hassua. Koko tämän ajan olen kertonut itselleni tahtovani olevan vahvempi, enemmän itsenäisempi. Mutta kun annan *sydämeni* puhua, huomaan kuinka vähän tunnen oikeastaan itseäni. Ja kuinka paljon kaipaen ystäviäni.”)

Sydän voi ilmetä yksilön sisäisenä puheena, joka voi ilmaista esimerkiksi ystävien kaipuuta. Tätä kuvaa yllä oleva Terran lainaus, josta voidaan tulkita ajatus yksinäisen ihmisen tarvitsevan muita ihmisiä oppiakseen tuntemaan itseänsä paremmin. Sydän voidaan tulkita tämän perusteella viittaavan tunteisiin ja ajatukset järkeen.

4.2.2 Toinen teema: Pimeys

Toinen löydetty teema on pimeys. Se mainitaan 31 kertaa. Seuraavat kolme lainausta kuvaavat hyvin pimeys-teemaa:

”What else is *darkness* but hate and rage? Xehanort is feeding the dark fires within you – making you fight. You'll go astray again.” (Aqua, KH: BbSFM)

(Käännös: ”Mitä muuta *pimeys* on kuin vihaa ja raivoa? Xehanort ruokkii sisäisiä pimeitä tuliasi – saaden sinut taistelemaan. Sinä harhaudut taas.”)

Kingdom Hearts-pelisarjassa pimeys kuvaa myös negatiivisia tunteita tai vastoinkäymisiä. Pimeys-teemalla tarkoitetaan psykologista pimeyttä, jota voisi terapiassa purkaa tarinan avulla. Tiivistäen voisi tulkita pimeys-teeman merkitsevän Kingdom Hearts-pelisarjassa negatiivisia tunteita, kuten ihmistä kuluttavana sekä harhaan johtavana vihana tai raivona.

Kingdom Hearts-pelisarjassa yksilön sisäinen häviämisen pelko voi johtaa pakkomielteeseen voimasta, joka houkuttaa piemyttä:

”Terra, you mustn't be afraid of losing. Fear leads to obsession with power, and obsession beckons *the darkness*. You must never forget.” (Eraqus, KHBbSFM)

(Käännös: ”Terra, sinä et saa pelätä häviämistä. Pelko johtaa pakkomielteeseen voimasta, ja pakkomielle kutsuu *pimeyttä*. Älä koskaan unohda sitä.”)

Kingdom Hearts-pelisarjassa surussa riippuminen voi johtaa pimeyteen:

”But I also see sadness in your heart. Hanging on to it will eventually lead to *darkness*. You need to somehow let it go.” (Ava, KH: UC)

(Käännös: ”Mutta minä myös näen surua sydämessäsi. Riippuessasi suruusi se voi johtaa *pimeyteen*. Sinun pitää jollainlailla päästää siitä irti.”)

Kingdom Hearts-pelisarjassa yksilön heikkous johtaa vallanhaluun, jonka heikko yksilö kokee oikeudekseen tehdä niin aukkoisten perusteluiden tai syiden pohjalta. Tämä johtaa yksilön sisäisen pimeyden kasvuun:

”Those who are weak, and who desire greater power, simply strip the strong of their power, and convince themselves they've earned it. That's how people become tainted by *darkness*. They believe what they want to believe, using hollow reasons as justification. They repeat this cycle, and their *darkness* grows.” (Young Xehanort, KHIIIReMind)

(Käännös: ”Ne, jotka ovat heikkoja, ja jotka himoitsevat suurempaa valtaa, yksinkertaisesti poistavat vallan vahvoilta ja vakuuttavat itselleen ansaitsevansa sen. Sillä tavoin ihmiset turmeltuvat *pimeyteen*. He uskovat mitä haluavat uskoa, käyttäen onttoja syitä oikeutuksinaan. He toistavat tätä ympyrää, ja heidän *pimeytensä* kasvaa.”)

4.2.3 Kolmas teema: Usko

Kolmas löydetty teema on usko. Se mainitaan aineistossa 12 kertaa. Seuraava dialogi Terran ja Tuhkimon Haltiatarkummin välillä kuvaa hyvin usko-teemaa:

Fairy Godmother: ”Terra, in your heart, do you *believe* that dreams can come true?”

Terra: ”I do. But I also *believe* you have to make an effort to make them come true.”

Fairy Godmother: ”Yes, of course. But sometimes just *believing* in dreams is easier said than done. Cinderella *believes* her dreams can come true. I wanted her to see that she is right.”

Terra: ”So that's what made her shine: *faith* in her heart that anything is possible.” (Terra & Fairy Godmother, KH: BbSFM)

(Käännös: ”Haltiatarkummi: Terra, *uskotko* sinä sydämessäsi, että unelmat voivat toteutua?

Terra: Minä *uskon*. Mutta minä myös *uskon*, että niiden eteen täytyy nähdä vaivaa tehdäkseen ne todeksi. Haltiatarkummi: Kyllä, tietenkin. Mutta joskus pelkkä unelmiin *uskominen* on helpommin sanottu kuin tehty. Tuhkimo *uskoo*, että hänen unelmansa toteutuvat. Halusin hänen näkevän, että hän on oikeassa. Terra: Se siis sai hänet loistamaan: *usko* hänen sydämessään, että mikä tahansa on mahdollista.”)

Dialogissa Haltiatarkummi kysyy Terralta, uskooko tämä sydämessään unelmien toteutumiseen. Terra vastaa, että uskoo, mutta hän uskoo sen lisäksi, että unelmien toteuttamisen eteen täytyy nähdä vaivaa. Tähän Haltiatarkummi vastaa, että unelmiin uskominen on helpommin sanottu kuin tehty. Haltiatarkummi halusi näyttää Tuhkimolle, että unelmat toteutuvat kun niihin uskoo. Terra toteaa, että Tuhkimon usko Tuhkimon sydämessään mahdollisuuteensa sai Tuhkimon loistamaan.

Kingdom Hearts-pelisarjassa uskoa omiin unelmiin pidetään erityisen tärkeänä. Unelmiin uskomista hankaloittavat vastoinkäymiset, joista huolimatta on nähtävä vaivaa unelmansa eteen. Kingdom Hearts-pelisarjassa ylläpidetään uskoa luottamalla omiin kykyihinsä. Tässä on lähellä itsensä toteuttava ennuste. Itsensä toteuttavassa ennusteessa ihminen uskoo omiin henkilökohtaisiin kykyihinsä tehdä asioita ja yrittääkseen parhaansa (Merton 1948). Terra ajattelee, että unelmien toteuttamiseksi pitää nähdä vaivaa. Pelkkä usko ei siis riitä. Haltiatarkummi tuo esille sen, että uskominen itsessään on hankalaa. Haltiatarkummin lainauksesta voidaan tulkita, että uskoa voi koetella erilaiset vastoinkäymiset. Sydämessä asuvan uskon voidaan tulkita vastoinkäymisten sietämisen voimaksi. Siten usko voidaan ajatella kytkeytyvän itsensä toteuttavaan ennusteeseen.

4.2.4 Neljäs teema: Ystävät

Neljäs löydetty teema on ystävät. Se mainitaan aineisossa 25 kertaa. Seuraavat neljä lainausta kuvaavat ystävät-teemaa:

”Axel: Come on. Let's go get some ice-cream.

Roxas: Why?

Axel: Because we are *friends*. *Friends* eat ice-cream together, and talk and laugh about the stupidest things.” (Axel, KH358/2Days)

(Käännös: Axel: ”Mennään hakemaan jäätelöä.” Roxas: ”Miksi?”. Axel: ”Koska olemme *ystäviä*. *Ystävät* syövät yhdessä jäätelöä, puhuvat ja nauravat hassuille jutuille.”)

Tämän lainauksen sisältönä on jäätelön syöminen ystävän kanssa, koska ystävät puhuvat, nauravat ja syövät yhdessä jäätelöä. Kingdom Hearts-pelisarjassa ystävien kanssa tehdään mukavia juttuja, jutellaan ja nauretaan. Ystävyys voidaan tulkita tärkeiden hetkien jakamista ja yhdessä ajan viettämisestä sekä ulkopuolelta tulevana tukena:

”You know, this really is a beautiful place. But you'd enjoy it so much more with someone you care about. Before I was looking for Kairi, I remembered how important it is... to share moments with *friends*.” (Sora, KHIII ReMind)

(Käännös: ”Katsos, tämä on tosi kaunis paikka. Mutta sinä nauttisit siitä paljon enemmän välittämäsi henkilön kanssa. Ennen kuin lähdin Kairia etsimään, muistin, kuinka tärkeää on... jakaa hetkiä *ystävien* kanssa.”)

Kingdom Hearts-pelisarjassa ystävien kanssa seikkaileminen voi auttaa hautaamaan surullisia muistoja:

”That's right. New adventures with *friends* is a great way to bury sad memories deep within one's heart.” (Skuld, KHX: UC)

(Käännös: ”Se on oikein. *Ystävien* kanssa tehdyt uudet seikkailut ovat hyvä keino haudata surulliset muistot syvälle sisälle yksilön sydämeen.”)

Kingdom Hearts-pelisarjassa ystävä voi tuoda rohkeutta:

”But it's easy to be brave when I have a wonderful *friend* like you, Pooh Bear!” (Piglet, KHIIFM)

(Käännös: ”Mutta on helppoa olla rohkea kun minulla on kaltaisesi ihana *ystävä*, Puhkarhu!” (Nasu, KHIIFM))

4.2.5 Viides teema: Valo

Viides löydetty teema on valo. Se mainitaan aineistossa 13 kertaa. Seuraavat neljä lainausta kuvaavat valo-teemaa:

”We always help friends. Even when the darkness closes in on ya, all you have to do is look inside [heart]. And that's where you'll find your *light*.” (Mickey Mouse, KHRe: Coded).

(Käännös: ”Me autamme aina ystäviämme. Jopa pimeyden lähestyessä sinua, sinun tarvitsee vain katsoa sisääsi [sydämeesi]. Sieltä sinä löydät *valosi*.”)

Kingdom Hearts-pelisarjassa valona pidetään ystävyyttä ja auttamista. Ystävyys ja auttamisen lisäksi valon voi tulkita monella tavalla. Kingdom Hearts-pelisarjassa valon voidaan tulkita olevan uskomisena unelmiin:

”Cinderella made me realize how powerful it is just to believe. No matter how impossible things seem, a powerful enough dream will always be enough to *light* the darkness.” (Terra, KHBbSFM)

(Käännös: ”Tuhkimo sai minut huomaamaan, kuinka voimakasta on vain uskoa. Ei väliä sillä, kuinka mahdottomalta asiat näyttävät, tarpeeksi voimakas unelma riittää aina *valaisemaan* pimeyden.”)

Kingdom Hearts-pelisarjassa valon voidaan tulkita olevan toivo:

”Ventus: ”Hey Aqua, you ever wonder what stars are? Where *light* comes from?”

Aqua: ”Well they say –”

Terra: ”That every star up there is another world. Yep, hard to believe there are so many worlds out there besides our own. The *light* is their hearts, and it's shining down on us like a million lanterns.” (Ventus, Aqua & Terra, KH: BbSFM)

(Käännös: ”Ventus: ”Hei Aqua, oletko koskaan miettinyt mitä tähdet ovat? Mistä *valo* tulee?”

Aqua: ”No sanotaan –”

Terra: ”Jokainen tähti on toinen maailma. Jep, hankalaa uskoa, että on noin monia maailmoita omamme lisäksi. *Valo* on niiden sydän, joka valaisee alas meihin kuin miljoonat tuikut.”)

Kingdom Hearts Birth by Sleep The Novel-kirja (Kanemaki 2019, 15) tarkoittaa Ventuksen, Aquan ja Terran keskustelua valosta:

”Yes, the *light* was the radiance of the world's heart. The *hope* of the people living within that world.”

(Käännös: ”Kyllä, *valo* oli säteilyä maailman sydäimestä. Maailmassa asuvien ihmisten *toivo*.”)

4.3 Kingdom Hearts-pelisarjan teemojen kytkökset

Löydettyjen päätemojen kytkös toisiinsa on mielenkiintoinen, koska teemoihin kytkeytyvät sanat sanotaan samassa lauseessa. Siksi tätä asiaa ei voi jättää tarkastelematta. Keskeisenä tuloksena on teemojen kytkeytyminen toisiinsa. Teemat esiintyvät peleissä useissa eri yhteyksissä, esimerkiksi sydän- ja ystävät-teema mainitaan samassa yhteydessä. Myös sydän- ja usko-teemat voidaan mainita samassa lainauksessa. Näin teemat kytkeytyvät toisiinsa. Tässä esimerkkilainauksessa näytetään sydän-teeman kytkeytyvän ystävät-teemaan:

”But the second I let my *heart* do the talking, I find out how little I really know myself. And how much I miss my *friends*.” (Terra, KH: BbSFM)

(Käännös: ”Mutta heti kun annan *sydämeni* puhua, huomaan kuinka vähän oikeasti tunnen itseäni. Ja kuinka paljon kaipaen *ystäviäni*.”)

Sydän-teema voi myös kytkeytyä pimeys-teemaan:

”Your *heart* only knows how to cast things away. It's empty... just like that room. Like your memories. That's why you won't meet anyone. Your *heart* is hollow. Nothing remains but the lingering *darkness*.” (Ansem Seeker of Darkness, KH Re: CoM)

(Käännös: ”Sinun *sydämesi* tietää ainoastaan kuinka luopua asioista. Se on tyhjä... niin kuin tuo huone. Kuin muistosi. Siksi sinä et tapaa ketään. Sinun *sydämesi* on ontto. Mitään ei ole jäljellä paitsi häilyvä *pimeys*.)

Sydän-teema voi kytkeytyä usko-teemaan:

”So that's what made her shine: *faith* in her *heart* that anything is possible.” (Terra, KH:BbSFM)

(Käännös: ”Se siis sai hänet loistamaan: *usko* hänen *sydämessään*, että mikä tahansa on mahdollista.)

Sydän-teema kytkeytyy myös valo-teemaan ja valo-teema ystävät-teemaan:

”We always help *friends*. Even when the darkness closes in on ya, all you have to do is look inside [*heart*]. And that's where you'll find your *light*.” (Mickey Mouse, KH Re: Coded)

(Käännös: ”Me autamme aina ystäviämme. Jopa pimeyden lähestyessä sinua, sinun tarvitsee vain katsoa sisääsi [*sydämeesi*]. Sieltä sinä löydät *valosi*.”)

Sydän-teema kytkeytyy kaikkiin muihin teemoihin ja mainitaan kaikista useiten. Siksi sydän-teema on keskeinen teema.

4.4 Kingdom Hearts-pelisarjan lainauksien kirjallisuusterapiaelementit

Toisen tutkimustehtävän tarkoituksena oli tutkia aineistossa olevien lainauksien kirjallisuusterapeuttisia elementtejä CHARP-menetelmän avulla tarkasteltuna. Näitä ovat ongelmallinen tilanne, selviytymisstrategia, samaistuttava hahmo ja keskustelua herättävä asia.

4.4.1 Pelisarjasta löydetty ongelmallinen tilanne

Kingdom Hearts-pelisarjassa ilmenee erilaisia ongelmallisia tilanteita. Yksi keskeinen ongelmallinen tilanne oli pimeyteen putoaminen. Pelihahmolle tämä ongelmallinen tilanne ilmeni tien löytämättömyytenä ja asioiden unohtamisena. Pelihahmo alkoi pimeyteen pudotessaan unohtaa ystävänsä ja itsensä:

"I was lost in darkness. I couldn't find my way. As I stumbled through the dark, I started forgetting things – my friends, who I was. The darkness almost swallowed me. But then, I heard a voice – your [Kairi's] voice. You [Kairi] brought me back." (Sora, KHFM)

(Käännös: "Minä katosin pimeyteen. En löytänyt tietäni. Kompasteltuani pimeydessä aloin unohtaa asioita – minun ystäväni, kuka olin. Pimeys melkein nielaisi minut. Mutta sitten, kuulin äänen – sinun [Kairin] äänen. Sinä [Kairi] toit minut takaisin.")

Kingdom Hearts-pelisarjassa ongelmallinen tilanne voidaan tulkita elämän suunnan hukkaamisena sekä ystävien ja itsensä unohtamisena. Kingdom Hearts-pelisarjassa hahmon ongelmallisena tilanteena on heikkouden aiheuttaman voiman puute, joka tässä dialogissa käy ilmi:

"Ansem, Seeker of Darkness: "You [Riku] are weak. You need darkness. Surrender. Only the darkness can offer to you all of the strength that you will need."

Riku: "I surrendered my heart to the dark. All I did was lose myself... empty myself! I turned to darkness because my heart was weak. I hate that weakness. It's like I'm my own enemy." (Riku & Ansem Seeker of Darkness, KHRe: CoM)

(Käännös: "Sinä [Riku] olet heikko. Sinä tarvitset pimeyttä. Antaudu. Ainoastaan pimeys voi tarjota sinulle kaiken tarvitsemasi voiman."

Riku: "Minä luovutin sydämeni pimeydelle. Tekemällä niin menetin itseni... tyhjensin itseni! Käännyin pimeyteen, koska sydämeni oli heikko. Vihaan tuota heikkoutta. On kuin olisin itseni vihollinen.")

Pimeys-teema ilmenee Kingdom Hearts-pelisarjassa negatiivisina tunteina. Nämä negatiiviset tunteet voivat olla ihmistä kuluttava sekä harhaanjohtava viha, pakkomielteeseen voimasta tai heikosti oikeutetusta vallasta aiheuttava pelko tai heikkous ja riippuvuutta aiheuttava suru. Negatiiviset tunteet voidaan tulkita symboloivan ihmisen psykologista pimeyttä.

4.4.2 Pelisarjasta löydetty selviytymisstrategia

Kingdom Hearts-pelisarjassa ilmenee erilaisia selviytymisstrategioita. Yksi keskeinen selviytymisstrategia oli ystävyys. Ystävyys avulla pelihahmo selviytyy kohtaamistaan ongelmista, kuten ystävien tuen tarpeesta. Ystävyys ilmenee lohtuna eli ystäviltä saatu tuki voidaan tulkita lohduttavaksi.

Ystävyys voi ilmetä myös toivona eli onnellisuuden tunteena:

”You know, I’m really lucky to have friends who’ll stand by me and help me see clearly.”
(Simba, KHIIFM)

(Käännös: ”Olen tosi onnekas, koska minulla on ystäviä, jotka tukevat minua ja auttavat minua näkemään selkeästi.”)

Kingdom Hearts-pelisarjassa pelihahmo oli saanut uutta ajattelutapaa eli yksilön ajatuksen selkeytymistä, joka ilmensi identiteetin kehitystä ajatuksen selkeytymisen myötä. Ystävyys voi ilmetä Kingdom Hearts-pelisarjassa myös äänenä, joka voi havahduttamalla tuoda yksilön pimeydestä eli negatiivisesta tunteesta pois:

”I was lost in darkness. I couldn’t find my way. As I stumbled through the dark, I started forgetting things – my friends, who I was. The darkness almost swallowed me. But then, I heard a voice – your [Kairi’s] voice. You [Kairi] brought me back.” (Sora, KHFM)

(Käännös: ”Minä katosin pimeyteen. En löytänyt tietäni. Kompasteltuani pimeydessä aloin unohtaa asioita – minun ystäväni, kuka olin. Pimeys melkein nielaisi minut. Mutta sitten, kuulin äänen – sinun [Kairin] äänen. Sinä [Kairi] toit minut takaisin.”)

Kingdom Hearts-pelisarjassa Rikun ongelmallisena tilanteena oli heikkouden aiheuttaman voiman puute, joka johti hänet pimeyteen. Pimeys-teema ilmeni negatiivisina tunteina eli psykologisena pimeytenä. Tähän ongelmalliseen tilanteeseen pelisarja tarjoaa selviytymisstrategiaksi rohkeaa tiedostamista sekä toivoa, joita kuvaavat nämä kaksi lainausta:

”The darkness inside your heart, it’s vast and it’s deep, but if you can truly stare into it and never try to look away, you won’t be afraid of anything again. You’ve gotta just remember to be brave. Know that the darkness is there and don’t give in. You’ll be able to escape the deepest darkness and see through the brightest of light.” (Namine, KHRe: CoM)

(Käännös: ”Sydämesi sisällä oleva pimeys on laaja ja syvä, mutta jos sinä voit oikeasti katsoa siihen etkä koskaan yritä katsoa pois, sinä et enää pelkää mitään. Sinun vain täytyy muistaa olla rohkea. Tiedosta pimeyden olemassaolo ja älä antaudu siihen. Sinä pääset pakenemaan syvintä pimeyttä ja näkemään läpi kirkkaimman valon.”)

”Though [Riku’s] heart had its weaknesses, making it prone to darkness, he found support in the hope he discovered beyond suffering. This hope allowed him to stand his ground and turn the darkness in his heart from an enemy into his greatest weapon.” (Ansem the Wise’s Secret Report, KHIIFM)

(Käännös: ”Vaikkakin hänen [Rikun] sydän omasi heikkouksia, tehden sen alttiiksi pimeydelle, hän löysi tukea toivosta kärsimyksestä huolimatta. Tämä toivo salli hänen seisoa omalla maallaan ja kääntää sydämessään oleva pimeys vihollisesta hänen suurimmaksi aseekseen.” (Ansem Viisaan Salainen Raportti, KHIIFM))

4.4.3 Pelisarjasta löydetty samaistuttava hahmo

Kingdom Hearts-pelisarja on tunnettu monista pelihahmoistaan. Osa näistä hahmoista tulevat Disneyn animaatioelokuvista ja osa Square Enixin Final Fantasy-pelisarjoista. Kingdom Hearts-pelisarjan alkuperäinen hahmo on esimerkiksi Sora, joka on yksi keskeinen samaistuttava hahmo.

Sora esiintyy useissa Kingdom Hearts-pelisarjan peleissä pelattavana päähenkilönä. Sora-hahmon samaistettavuutta tukee pelattavuus eli pelihahmon liikuttaminen, jonka avulla pelaaja ottaa osaa pelin tarinan eteenpäin viemiseen (Kuorikoski 2018; Ermi, Mäyrä & Heliö 2005). Soran luonne on käsikirjoitettu iloiseksi, auttavaisen ystävälliseksi sekä oikeudentajultaan vankkumattomaksi. Käsikirjoitus voi vaikuttaa hahmon samaistettavuuteen, esimerkiksi hyvin käsikirjoitettu pelihahmo voi tukea hahmon ajatuksiin eläytymistä (Long 1994). Käsikirjoitettu hahmo tulee eläväksi graafisessa pelimaailmassa (Paloheimo 2003). Sora on teini-ikäinen nuori, joka pukeutuu huppariin, kenkiin sekä nuorekkaisiin vaatteisiin. Hahmon graafinen ulkoasu voi tukea hahmoon samaistumista (Kuorikoski 2018). Soran puhetyyli on rauhallisen rohkaiseva, jonka näyttelijä tulkitsee esille. Hahmoihin samaistettavuutta voi lisätä myös ääninäyttely, jossa ääninäyttelijä tulkitsee äänellään käsikirjoituksessa kuvatun hahmon persoonallisuutta ja käytöstä (Mäyrä ym. 2010).

”Who cares if someone created you? You are you and nobody else. You have your own heart inside you. Those feelings and memories are yours and yours alone. They’re special!” (Sora, KHRe:CoM)

(Käännös: ”Kuka väittää, jos joku sinut loi? Sinä olet sinä, etkä kukaan muu. Sinulla on oma sydämesi sinun sisälläsi. Nuo tunteet ja muistot ovat sinun ja ainoastaan sinun. Ne ovat erityiset!”)

Kingdom Hearts-pelisarjasta löytyi samaistuttava hahmo. Käsikirjoitus voi sisältää samaistuttavia asioita, joihin pelaaja voi projisoida tunteitaan (Kuorikoski 2018). Projisoinnissa pelaaja heijastaa tunteitaan vastavuoroisesti pelihahmoon (Salokoski 2005).

4.4.4 Pelisarjasta löydetty keskustelua herättävä asia

Kingdom Hearts-pelisarjassa ilmenee erilaisia keskustelua herättäviä asioita. Yksi keskeinen keskustelua herättävä asia oli syrjäytyminen. Syrjäytyminen voi olla ihmisen käyttäytymisen taustalla oleva tekijä (Kaunismäki 2012), joka voi herättää keskustelua (Pietiläinen 2005). Keskustelun heräämisen pohjana voi olla lisääntynyt tietoisuus mistä tahansa aiheesta ja sen herättämistä tunteista (Papunen 2002; Mattila 2020; Ihanus 2019; Nygård 2020; McCarty–Hynes & Hynes–Berry 1986; Heino 2010). Syrjäytyminen ilmeni pelihahmossa psyykkisen seinän rakentamisena itsensä ympärille eli sulkemalla itsensä ulkomaailmasta pois:

”Sora: Quasimodo, you can't let your heart be a prison.

Quasimodo: I know. I can't blame Frolo for putting walls around me. It wasn't the walls that were holding me back. But my heart is free now. I'm ready to really see what's out there. The real walls were the ones I built around my heart.” (Sora & Quasimodo, KH3D)

(Käännös: ”Sora: Quasimodo, sinä et voi antaa sydämesi olla vankila. Quasimodo: Tiedän. En voi syyttää Froloa siitä, että hän laittoi seiniä ympärilleni. Eivät seinät olleet ne, jotka estivät minua. Mutta sydämeni on nyt vapaa. Olen valmis näkemään mitä on tuolla ulkona. Oikeat seinät olivat ne, jotka minä rakensin sydämeni ympärille.”)

Kingdom Hearts-pelisarjassa toisena keskustelua herättävänä asiana voi olla yksilön omat epäluulot sekä yksinäisyys:

”Never would have thought that I'd become my own worst enemy. I've talked to myself a lot since falling into these shadows. But with the phantom, it's as though all of my doubts have gained a voice of their own. She's the weakness in my heart. I know I'm alone here.” (Aqua, KH: BbS 0.2: FP)

(Käännös: ”En olisi koskaan ajatellut tulevani itseni pahimmaksi viholliseksi. Olen puhunut paljon itsekseni pudottuani varjoihin. Kummituksen myötä on kuin kaikki epäluuloni olisivat saaneet oman äänen. Hän on sydämeni heikkous. Tiedän olevani yksin täällä.”)

Yksinäisyys kuvataan Kingdom Hearts-pelisarjassa pelihahmolle pelottavana aiheuttaen kärsimystä ja epätoivoa:

”Do you have any idea how lonely it is here? How frightening it is to have no one? All that's left in my heart is misery and despair.” (Aqua, KHIII)

(Käännös: ”Onko sinulla aavistustakaan siitä, kuinka yksinäistä on täällä? Kuinka pelottavana on, kun ei ole ketään? Kaikki mitä on sydämessäni jäljellä on kärsimystä ja epätoivoa.”)

5 POHDINTA

Tämän pro gradu-tutkielman tavoitteena oli päästä syvemmälle Kingdom Hearts-pelisarjan vaikuttaviin terapeutisiin tekijöihin ja teemoihin. Ensimmäisen tutkimustehtävän tavoitteena oli löytää teemoja Kingdom Hearts-pelisarjasta. Teemat löytyivät aineistosta sisällönanalyysin avulla. Ensimmäisen tutkimustehtävän tärkeimpänä tuloksena löytyi, että Kingdom Hearts-pelisarja käsittelee ihmiselämään kokonaisvaltaisesti liittyviä osa-alueita eli löydettyjä teemoja. Tulkitsen pelin teemojen voivan olla terapeutisia, koska teemojen sisältävien tapahtumien kautta on mahdollista kokea oivalluksia. Nämä oivallukset voivat auttaa heijastamaan oman elämän tapahtumia peliin.

Toisen tutkimustehtävän tavoitteena oli tutkia aineistossa olevien lainauksien kirjallisuusterapeutisia elementtejä CHARP-menetelmästä tarkasteltuna ja sovellettuna. Näitä ovat ongelmallinen tilanne, selviytymisstrategia, samaistuttava hahmo ja keskustelua herättävä asia. Tutkimustehtävän tärkeimpänä tuloksena voidaan pitää löydettyjä kirjallisuusterapeutisia elementtejä.

5.1 Tuloksiin liittyvä pohdinta: ensimmäinen tutkimustehtävä

Kingdom Hearts-pelisarjasta löytyi ihmisen tunteita kuvaavia asioita. Tunteiden käsittelyn ja hahmottamisen tukena voi käyttää tarinoita (Bettelheim 1984; Venia 2013). Tarinat tukevat ihmisen henkisen pääoman kasvua, esimerkiksi tunteita (Bettelheim 1984) ja niiden avulla voidaan tukea tunteiden prosessointia (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005a; Ermi, Mäyrä & Heliö 2005b). Tarinan henkilöhahmoista ja tapahtumista voi löytyä tuntemisen malleja (Gregory 1995; Gregory 2005; Kosonen 2017). Näitä tuntemisen malleja Kingdom Hearts-pelisarjasta löytyi negatiivisia tai myönteisiä tunteita. Esimerkiksi pimeys-teema voidaan tulkita negatiivisina tunteina, kuten vihana tai pelkona. Kingdom Hearts-pelisarjassa myönteisiä tunteita voidaan tulkita luottamusta kuvaava usko-teema ja sosiaalista suhdetta symboloiva ystävyys-teema. Valo-teema voidaan tulkita myönteisten tunteiden joukkona, johon kuuluu ystävyys- ja usko-teema. Digitaalisessa pelissä kerrottu tarina, kuten tarinat yleisemminkin, voi herättää tunteita toimien tunteita käsittelevinä terapeuttisina tarinoina (Kuorikoski 2018; Dörner ym. 2016b; Mäyrä 2008; Mustonen 2000; Gee 2003; Ermi & Mäyrä 2003; Salokoski 2005).

Kingdom Hearts-pelisarjassa *pimeys-teema* voi tarkoittaa negatiivisia tunteita tai vastoinikäymisiä. Pimeys-teema voi ilmetä yksilön psykologisena pimeytenä. Tämä voi ilmetä pelisarjassa ihmistä kuluttavana vihana, pelkona, riippuvaisena suruna tai heikkouden oikeuttamana valtana.

Tarinoiden sisältämä vastoinkäyminen voi toimia terapeuttisena välineenä (Bettelheim 1984; Liikanen 1995; Venia 2013). Vastoinkäymiset näkyvät tarinoissa pahuuden tai pimeyden vertauskuvina, jotka voivat tukea vaikeiden asioiden päättäväisenä työstämisenä (Bettelheim 1984; Mustonen 2000). Pimeys voi olla peleissä abstraktinen ja monimerkityksellinen, joka voi tarkoittaa esimerkiksi ihmisen mielessä tai ulkopuolella sijaitsevaa pahuutta (Hämäläinen 2020b). Tarinoissa päähahmolle tapahtuva vastoinkäyminen voi saada päähahmon seikkailuun vastoinkäymisiä voittamaan ja itsetuntemustaan lisäämään (Campbell 1990). Tarinat voivat lisätä rohkeutta koettelemuksien taustoja avartaen (Bettelheim 1984; Murtonen & Porola 2008). Digitaalisissa peleissä hyvän ja pahan välinen taistelu voi opettaa suhteellisuustajua ongelmallisiin tilanteisiin pelihahmon kautta (Aikio 1993; Gee 2003). Tämä voi näkyä esimerkiksi vastoinkäymisten sietona (Mustonen 2000). Tätä voi soveltaa realistisessa elämässä esimerkiksi sietämään yksinäisyyttä (Mustonen 2000; Kuorikoski 2018).

Kingdom Hearts-pelisarjassa *valo* voidaan tulkita monin tavoin. Valo voi ilmetä Kingdom Hearts-pelisarjassa esimerkiksi *ystävyytenä*, unelmiin *uskomisena* ja toivona. Kingdom Hearts-pelisarjassa ystävien kanssa tehdään mukavia juttuja, jutellaan ja nauretaan. Kingdom Hearts-pelisarjassa ystävien kanssa vietetty aika voidaan tulkita yhdessä olemiseksi ja asioiden jakamiseksi (Joutsenniemi & Lipponen 2015; Salmivalli 2008; Kaunismäki 2012). Ystävyys on sosiaalinen tilanne, jossa jaetaan henkistä pääomaa oman paikkansa löytämiseksi (Norman 1993). Kingdom Hearts-pelisarjassa ystävien kanssa toimiminen voi auttaa surullisten muistojen kätkemistä. Kingdom Hearts-pelisarjassa ystävä voi antaa rohkeutta. Ystävyyskuvaaminen pelisarjassa voi tukea pelaajan identiteetin rakentamista (Grossberg 1995) sekä sosiaalisten suhteiden muotoutumista (Mustonen 2000).

Kingdom Hearts-pelisarjassa *uskoa* omiin unelmiin pidetään erityisen tärkeänä. Unelmiin uskomista hankaloittavat vastoinkäymiset, joista huolimatta on nähtävä vaivaa unelmansa eteen. Kingdom Hearts-pelisarjassa ylläpidetään uskoa luottamalla omiin kykyihinsä. Tähän liittyy itsensä toteuttava ennuste, jossa ihminen uskoo omiin henkilökohtaisiin kykyihinsä tehdä asioita ja yrittääkseen parhaansa (Merton 1948). Itsensä toteuttava ennuste voi olla jonkin odottamansa tavoitteen tai unelman saavuttaminen (Allardt 1980; Kaunismäki 2012; Keltinkangas-Järvinen 2003). Usko voidaan tulkita vastoinkäymisten sietämisen voimaksi sekä uskona omiin kykyihinsä. Yksilön usko on myönteinen tunne sekä selviytymisstrategia (Papunen 2002; Heino 2010; Mäki & Kinnunen 2002; Seligman 2002; Seligman & Csikszentmihalyi 2000; Joutsenniemi & Lipponen 2015; Kaunismäki 2012).

Tämä ilmeni myös Kingdom Hearts-pelisarjan tarinassa. Tarinat voivat myös auttaa itseluottamusta ja pohjustaa myönteistä pääomaa (Seeskari 2004) opettaen arvoja ja identiteetin kehitystä (Bettelheim 1984; Creek 2002) kasvaen henkisesti (Rankanen 2007; Linnainmaa 2005; Pietiläinen 2005).

5.2 Tuloksiin liittyvä pohdinta: toinen tutkimustehtävä

Ensimmäisen tutkimustehtävän löydettyjä teemoja voidaan käyttää kirjallisuusterapeuttisten elementtien kuvaamisen tukena. Nämä on havainnollistettu Taulukossa 6.

Taulukko 6. Teemojen kytkös kirjallisuusterapiaelementteihin.

Teemat	Kirjallisuusterapiaelementit
Sydän	Keskustelua herättävä asia
Pimeys	Ongelmallinen tilanne; keskustelua herättävä asia
Usko	Selviytymisstrategia; keskustelua herättävä asia
Valo	Selviytymisstrategia; keskustelua herättävä asia
Ystävyys	Samaistuttava hahmo, selviytymisstrategia; keskustelua herättävä asia

Kaikista yllä olevista asioista voi herätä keskustelua kirjallisuusterapiassa. Esimerkiksi sydän-teema on keskustelua herättävä asia siksi, koska sen eksistenssiä on hankalaa hahmottaa selkeästi. Kingdom Hearts-pelisarjassa sydän-teema voi sisältää laajoja konsepteja, kuten tunteiden kirjoa. Tunne voi olla negatiivinen (pimeys-teema) tai positiivinen (usko-, valo- ja ystävyys-teemat). Toisen tutkimustehtävän tavoitteena oli selvittää, millaisia kirjallisuusterapeuttisia elementtejä Kingdom Hearts-pelisarjasta voidaan tunnistaa. Näitä elementtejä ovat ongelmallinen tilanne, selviytymisstrategiat, samaistuttava hahmo ja keskustelua herättävä asia.

Ongelmallinen tilanne voi olla mikä tahansa yksilöä vaivaava pulma tai vastoinkäyminen. Vastoinkäymiset ovat tarinoissa pahuuden eli pimeyden metaforia (Bettelheim 1984; Hämäläinen 2020b). Vastoinkäymisiä Kingdom Hearts-pelisarjasta löydetty pimeys-teema kuvaa abstraktisesti yksilön mielensisäisiä negatiivisia tunteita (Hämäläinen 2020b). Esimerkiksi pimeyteen pudottuaan pelihahmo unohti ystävänsä sekä itsensä. Tämä Kingdom Hearts-pelisarjassa tapahtuva ongelmallinen tilanne voidaan tulkita yksinäisyytenä tai syrjäytymisenä. Pelit voivat kuvata yksinäisyyttä (Kuorikoski 2018). Kingdom Hearts-pelisarja tarjoaa vastauksen siihen, miksi yksilö harhautuu pimeyteen. Vastauksena on psyykkinen heikkous, joka johtaa oikeutettuun valtaan, joka puolestaan johtaa esimerkiksi pelkoon ja pelosta vihaan.

Nämä ovat yksilön mentaalisia tunteita, joita Kingdom Hearts-pelisarjassa sanoitetaan pimeys-sanalla. Kingdom Hearts-pelisarja on tarina, jonka sisältämistä vastoinkäymisistä tai ongelmallisista tilanteista voi ammentaa terapeutista hyötyä (Bettelheim 1984; Liikanen 1995; Venia 2013). Tämä hyöty voi olla vastoinkäymisten kohtaaminen avartaen näkökulmaa ja syitä sisäisen pimeyden eksistenssille (Mustonen 2000; Murtonen & Porola 2008; Bettelheim 1984). Tämä voi johtaa suhteellisuustajun kasvuun (Gee 2003). Aikaisempi kirjallisuus tuki löydettyä tulosta.

Selviytymisstrategialla voidaan tarkoittaa jonkinlaista kykyä selviytyä ongelmallisesta tilanteesta tai vastoinkäymisestä (Lazarus 1985; Kaunismäki 2012). Selviytymisstrategiat ovat psykologisia tunnesäätelyn rakenteita (Venia 2013; Dörner ym. 2016b; Bettelheim 1984; Feldt & Metsäkangas 2009; Kaunismäki 2012; Gregory 1995; Gregory 2009; Kosonen 2017; Ermi, Mäyrä & Heliö 2005; Kuorikoski 2018). Kingdom Hearts-pelisarjan selviytymisstrategioina voidaan tulkita olevan ystävyys –, usko – ja valo-teemat. Tarinan avulla voi harjoitella mielikuvia esimerkiksi selviytymisstrategioista (Venia 2013). Tarinat koostuvat esimerkiksi elämän tilanteista, samaistuttavista hahmoista, teemoista ja selviytymisstrategioista (Venia 2013; Huck 1976). Tarinaut tukevat yksilön käytöksen takana olevia psykologisia tekijöitä, itsetuntemusta sekä ongelmallisen tilanteen ymmärrystä (Huck 1976). Tarinoiden avulla lukija voi saada etäisyyttä ajatuksiinsa itseymmärrystään tukien (Angelli 2016; Stranden-Mahlamäki 2008) luoden mahdollisia uusia positiivisia näkökulmia (Venia 2013).

Kingdom Hearts-pelisarjassa on monenlaisia selviytymisstrategioita. *Ystävyyttä* voi pitää yhtenä keskeisenä selviytymisstrategiana. Esimerkiksi Kingdom Hearts-pelisarjassa ystävyys tukee pelihahmoa selviytymään ongelmistaan, kuten tarvetta ystävien tuesta. Ystävien tuki voidaan tulkita lohduttavaksi. Digitaalisissa peleissä voidaan Mustosen (2000) mukaan kuvata sosiaalisia suhteita, kuten ystävyyttä. Ystävyys on sosiaalista (Norman 1993). Kingdom Hearts-pelisarjassa ystävyys voidaan tulkita liittyvän onnellisuuteen. Onnellisuus voi yksilökohtaisena tunteena olla osana ystävyyssuhdetta (Allardt 1980; Seligman 2002; Carr 2004; Kaunismäki 2012). Kingdom Hearts-pelisarjassa pelihahmon ajatus selkeytyi uuden ajattelutavan myötä, joka voidaan tulkita identiteetin kehittymiseksi. Ystävyys tukee yksilön identiteetin muodostumista (Grossberg 1995). Selviytymisstrategiat voivat voimistaa identiteetin muodostumista (Venia 2013; Dörner ym. 2016b; Bettelheim 1984). Yksilön identiteetti voi muodostua digitaalisten pelien avulla (Salokoski 2005). Kingdom Hearts-pelisarjassa ystävien kanssa puuhaillaan ja puhutaan. Ystävien kanssa puuhailu voi tukea surullisten muistojen kätkemistä.

Ajan viettämistä ystävien kanssa ilmenee Kingdom Hearts-pelisarjassa yhdessä tekemisenä sekä asioiden jakamisena. Ystävytydessä on vastavuoroista asioiden jakamista luottamuksellisesti ajan viettäminen lisäksi (Joutsenniemi & Lipponen 2015; Salmivalli 2008; Kaunismäki 2012). Kingdom Hearts-pelisarjassa ystävyys voi olla pimeydestä eli negatiivista tunteista pois havahduttava ääni. Selviytymisstrategiat voivat tukea hankalien tunteiden tai asioiden työstöä tai prosessointia (Feldt & Metsäkangas 2009; Kaunismäki 2012; Gregory 1995; Gregory 2009; Kosonen 2017; Ermi, Mäyrä & Heliö 2005; Venia 2013; Kuorikoski 2018). Ystävyys on Kingdom Hearts-pelisarjassa osana valo-teemaa, joka voi myös ilmetä erilaisin keinoin.

Usko on toinen keskeinen selviytymisstrategia Kingdom Hearts-pelisarjassa. Usko ilmeni pelihahmon ajattelussa siten, että kohtaamistaan vastoinkäymisistä huolimatta hänen on ahkeroitava haaveensa tai unelmansa vuoksi. Tämä tapahtuu uskomalla luottamuksella henkilökohtaisiin taitoihinsa. Usko on siten tulkittavissa itsensä toteuttavaksi ennusteeksi (Merton 1948; Allardt 1980; Kaunismäki 2012; Keltinkangas-Järvinen 2003). Itsensä toteuttavassa ennusteessa yksilön usko yksilöllisiin ominaisuuksiinsa ilmenee odotetun unelman tavoittamisessa kaikkensa antaen (Merton 1948; Allardt 1980; Kaunismäki 2012; Keltinkangas-Järvinen 2003). Usko on myönteinen selviytymisstrategia (Papunen 2002; Heino 2010; Mäki & Kinnunen 2002; Seligman 2002; Seligman & Csikszentmihalyi 2000; Joutsenniemi & Lipponen 2015; Kaunismäki 2012). Uskon avulla yksilö voi opetella sietämään vastoinkäymisiä. Digitaalisten pelien pelaaminen voi kehittää vastoinkäymisten sietämistä realistisessa elämässä (Mustonen 2000). Vastoinkäymisen sietäminen voi ilmetä niistä palautumisessa eli resilienssinä, jossa vastoinkäymisestä toipumista auttaa yksilökohtaiset vahvuudet ja sosiaaliset tilanteet (Venia 2013; Joutsenniemi & Lipponen 2015; Linnainmaa 2005a). Yksilökohtaisena vahvuutena voi olla itsetunto. Itsetunto voi kehittyä onnistumisen myötä (Mattila 2020; Hulden 2002; Heino 2010; Pietiläinen 2002) ja tukea vastoinkäymisten sietämistä (Keltinkangas-Järvinen 2003; Kaunismäki 2012). Kingdom Hearts-pelisarjasta löytyi vastoinkäymisten sietämiseen liittyviä asioita. Usko ilmenee Kingdom Hearts-pelisarjassa myös valona eli on osa valo-teemaa.

Uskon lisäksi valo-teemaa on myös osana toivo. Toivo on kolmas selviytymisstrategia. Kingdom Hearts-pelisarjassa pelihahmon heikkous houkutti pimeyteen eli negatiivisiin tunteisiin. Ratkaisuna tähän pulmaan pelistä löytyi hahmon selviytymisstrategiaksi toivo. Toivo voi olla selviytymisstrategia, koska se on myönteinen tunne (Papunen 2002; Heino 2010; Mäki & Kinnunen 2002; Seligman 2002; Seligman & Csikszentmihalyi 2000; Joutsenniemi & Lipponen 2015; Kaunismäki 2012).

Samaistuttavalla hahmolla tarkoitetaan tässä tapauksessa digitaalisen tarinan helposti samaistuttavaa tai eläytyvää hahmoa (Long 1994). Peleissä samaistuminen ilmenee hahmoon eläytymisenä (Dörner ym. 2016), jota pohjustaa digitaalisten pelien tarinan käsikirjoitus (Kuorikoski 2018). Eläytymisen aikana henkilön näkemät itsensä piirteet hahmoissa voivat kytkeytyä osaksi pelaajaa itseään (Berne 1972). Samaistumisessa elollistettu pelihahmo voi rakentaa tunneyhteyttä (Mustonen 2000; Kuorikoski 2018), jossa pelaaja tekee tunteidensa projisointia pelihahmoon eli peilaa tunteitaan harjoitellen toisen henkilön näkökulmasta hahmottamaan tilanteita (Salokoski 2005; Mustonen 2000).

Tulkittavia hahmoihin kytkeytyviä samaistumistekijöitä oli löydettävissä Kingdom Hearts-pelisarjasta. Näitä samaistumistekijöitä tarkastellaan tarkemmin Kingdom Hearts-pelisarjan Sora-päähahmon kautta. Sora-hahmon käsikirjoitettu persoona on iloisen auttavainen, ystävällinen ja oikeudentajultaan vankkumaton. Hahmon käsikirjoitettu luonne voi auttaa hahmoon ja tarinaan eläytymistä eli samaistumista (Long 1994). Tarinoiden hahmot heijastavat yksilön luonteita auttaen samaistumista (Murtonen & Porola 2008). Selkeästi kirjoitettuun pelihahmoon voi tulla tunneyhteys, joka voi ilmetä tunteiden projisointina (Kuorikoski 2018) eli tunteiden vastavuoroista heijastamista (Salokoski 2005; Mustonen 2000). Ääninäyttelijä tulkitsee Soran puhetta rauhallisen rohkaisevasti tuoden hahmolle hengen hahmon persoonallisuutta ja käytöstä kuvaillen samaistettavuutta lisäten (Mäyrä ym. 2010). Graafinen pelimaailma elävöittää käsikirjoitettua hahmoa (Paloheimo 2003).

Kingom Hearts-pelisarjassa Sora pukeutuu teini-ikäisen nuorekkaisiin vaatteisiin, kuten huppariin ja kenkiin. Graafinen ulkoasu on osa samaistumista (Kuorikoski 2018). Tulkitsen Kingdom Hearts-pelisarjan samaistuttavan hahmon hyvin käsikirjoitetuksi sekä graafisen ulkoasun omaavaksi hahmoksi, jota pelaaja voi hallita ohjaamisellaan. Samaistuttavan hahmon tarkastelussa kohteena on videopelisarjan päähahmo, joka on kuvattu aineistossa. Päähahmo yhdessä sivuhahmojen kanssa muodostavat näytelmän eli tarinan osan, joten hahmoja ei voi sivuuttaa analyysistä ja pohdinnasta pois. Videoaineistossa tuli esille hahmojen graafinen ulkoasu (Paloheimo 2003) ja ääninäyttelyn myötä persoonallisuus (Mäyrä ym. 2010). Pelihahmo on ”näyttelijä” ja peliympäristö on siten näyttämö (Brenda 1998). Pelihahmot kertovat tarinan (Brenda 1998), ja tarinan pohjana on käsikirjoitus (Kuorikoski 2018; Dörner ym. 2016).

Tarinat voivat auttaa tunteiden prosessointia samaistumisen myötä (Nygård 2020), joka voi ilmetä parasosiaalisena suhteena (Mustonen 2000).

Parasosiaalisessa suhteessa pelaaja astuu pelihahmon ajatuksiin ohjaimen kautta ottaen roolin ja samalla omaksuen pelihahmon piirteitä itseensä (Halliwell 2012; Salokoski 2005; Berne 1972). Kingdom Hearts-pelisarjassa päähahmoa Soraa liikutetaan ohjaimella. Soran samaistettavuutta lisää hahmon ohjaaminen, jossa pelaaja osallistuu tarinaan (Kuorikoski 2018; Ermi, Mäyrä & Heliö 2005). Pelihahmoa pelaaja ohjaa peliohjaimella viedäkseen tarinaa eteenpäin (Kuorikoski 2018). Ohjaaminen on aktiivista (Dörner ym. 2016), ja siten pelihahmon ohjaaminen eli vuorovaikutus on interaktiivisuutta digitaalisessa pelitarinassa (Ermi, Mäyrä & Heliö 2005). Vuorovaikutus voi olla pelihahmon liikuttamista ohjaimen avulla astumalla tarinaan (Kuorikoski 2018; Ermi, Mäyrä & Heliö 2005). Vuorovaikutus voi lisätä samaistumista hahmoihin tai tarinaan, joka kulkee vuorovaikutuksen myötä tehtäviä tehden hahmon ohjaamisen kautta (Kuorikoski 2018; Ermi & Mäyrä 2003; Egenfeldt ym. 2008). Vuorovaikutus ja käsikirjoitus ovat osa eläytymistä (Kuorikoski 2018).

Samaistumisen muodostumista voi auttaa aiheen tai teeman yleisyys (Heino 2010). Samaistumisessa yksilö eläytyy tarinan tilanteisiin (Bettelheim 1984; Kosonen 2017). Tarinat tukevat itseluottamusta sekä yksilön henkistä pääomaa (Seeskari 2004), joka voi ilmetä arvoina sekä identiteetin kasvamisena (Bettelheim 1984; Creek 2002) tukien henkistä kehitystä (Rankanen 2007; Linnainmaa 2005; Pietiläinen 2005). Samaistumisessa yksilö voi oppia toisen ajattelua (Mustonen 2000) ja vapautua ongelmallisista tilanteista (Ayalon 1995; Heino 2010) niitä suhteuttamalla (Gee 2003). Digitaalinen tarina voi tukea tilanteiden käsittelyä (Juppi 2012), joten digitaalisten tarinoiden käyttäminen kirjallisuusterapiassa on perusteltua (Linnainmaa 2005a; Linnainmaa 2005b; Mäkipää 2000).

Tulkitsen Kingdom Hearts-pelisarjan *keskustelua herättävän asian* pelin tarinan avulla tehtynä terapeuttisena työnä. Keskustelua herättävällä asialla voidaan tarkoittaa käyttäytymisen takana olevia toimintamalleja (Pietiläinen 2005), joihin tavoitteena on löytää syy ja lisätä tietoa käyttäytymisestä helpottaen ongelmallisia tilanteita selviytymisstrategioiden avulla (Huck 1976). Keskustelun herättäminen on vuorovaikutteista viestintää, jossa pohditaan käyttäytymisen taustatekijöitä tai ongelmallisia tilanteita (Pietiläinen 2005). Käyttäytymisen taustatekijöitä tarkastellaan kirjallisuusterapiassa aineiston avulla (Pietiläinen 2005), joka voi koostua tilanteista, samaistuttavista hahmoista ja ajatuksista (Venia 2013). Digitaalista tarinaa voi käyttää kirjallisuusterapiassa (Linnainmaa 2005a; Linnainmaa 2005b), esimerkiksi sosiaalisissa tilanteissa käytettyjen roolien havainnollistamisessa (Liikanen 1995) ajattelua laajentaen (Murtonen & Porola 2008).

Käytöksen taustalla olevien syiden tarkastelun tukena voisi käyttää digitaalista peliä (Mustonen 2001), joka voi auttaa tunteiden prosessointia (Kuorikoski 2018; Mustonen 2000; Venia 2013). Kirjallisuusterapia-aineiston kautta voi välittyä keskustelua herättäviä tunteita (Mattila 2020), joiden merkitystä voi miettiä terapeutin keskustelun aikana lisäten tietoisuutta aiheen sisältämistä tunteista (Papunen 2002; Mattila 2020; Ihanus 2019; Nygård 2020; McCarty-Hynes & Hynes-Berry 1986; Heino 2010). Terapeuttisessa keskustelussa tuetaan yksilön emotionaalista vapautumista henkilökohtaisen tunneyhteyden avulla (Venia 2013). Vapautuminen voi avata toimintakykyä rajoittavia hankalia tunnemalleja (Papunen 2002). Keskustelun herättäminen asioista voi lisätä turvallisuuden tunnetta vastoinikäymisissä tai ongelmallisissa tilanteissa (Kaunismäki 2012).

Kingdom Hearts-pelisarjasta oli tuloksista tulkittavissa tunteiden käsittelyyn liittyviä asioita. Tuloksissa on havaittavissa, että pelien tarinan avulla voi kokea tunteita (Kuorikoski 2018; Linnainmaa 2005b). Yksilön käytöksen syynä voi olla syrjäytyneisyys (Kaunismäki 2012). Kingdom Hearts-pelisarjassa keskustelua herättävänä asiana löytyi esimerkiksi syrjäytyminen ja yksinäisyys. Yksinäisyys ilmeni pelihahmossa pelottavan epätoivoisena kärsimyksenä ja epäluulona. Syrjäytymisessä yksilön ympärille rakentuu ulkomaailmasta sulkeuttava psyykkinen seinä tai muuri. Pelit voivat symbolisesti kuvata eristäytymistä tai syrjäytymistä henkisenä muurina (Manzos 2020d). Syrjäytyminen voi toimia käyttäytymisen taustatekijänä (Kaunismäki 2012) keskustelua herättäen (Pietiläinen 2005). Terapeuttisessa työstämisessä voi tulkita Kingdom Hearts-pelisarjasta löytyneitä ajattelua laajentavia tai näkökulmia avartavia asioita (Murtonen & Porola 2008; Bettelheim 1984; Mäki 2005; Kuorikoski 2018; Lehtovuori 2008; Venia 2013). Näitä olivat esimerkiksi selviytymisstrategiat: ystävyys, usko ja valo eli toivo.

5.3 Tutkimuksen luotettavuus ja jatkotutkimusehdotukset

Tutkimuksen keskeisenä tavoitteena oli päästä syvemmälle Kingdom Hearts-pelisarjan sisältä löytyviin terapeuttisiin elementteihin. Tätä varten aikaisemmassa kirjallisuudessa perehdyttiin yleisesti tarinoihin, digitaalisiin peleihin ja kirjallisuusterapiaan. Lisäksi esiteltiin Kingdom Hearts-sarjan pelejä eli tutkimusaineistoa. Ensimmäisenä tavoitteena oli tutkia sisällönanalyysin avulla pelisarjasta poimittuja lainauksia, joista löydettiin teemoja. Toisena tavoitteena oli tutkia CHARP-menetelmää soveltamalla kirjallisuusterapeuttisia elementtejä. Tutkimustulokset vastaavat näitä elementtejä sekä aikaisempaa taustakirjallisuutta. Uutena löydöksenä voitiin osoittaa, että digitaalisista peleistä voi löytyä kirjallisuusterapiaelementtejä sekä syvällisiä teemoja. Kirjallisuusterapian CHARP-menetelmää voidaan käyttää tarinapohjaisten pelien analysoimiseen, mutta sitä voi olla hankalaa yleistää esimerkiksi rakentelupeleihin.

Tuloksien yhteiskunnallisena antina voi olla digitaalisten pelien terapeutin tuki mielenterveydellisiin ja yksilön hyvinvointiin liittyen. Tämä on selkeä tutkimuksen hyöty. Tutkimuksen luotettavuutta pyrittiin parantamaan muun muassa tutkimuksen kulkemisen tarkalla kuvailulla ja empiirisen aineiston analysoinnilla. Gradun kulku on selitetty tarkasti ja tulokset kerrottu alkuperäisaineistoa käyttäen. Tutkimusta varten litteroitiin 58 sivua tekstiä Kingdom Hearts-pelisarjan peleistä. Aineistoa voidaan pitää riittävän edustavana. Litteroitu aineisto koottiin eri teemoihin. Lainaukset alkoivat toistaa samoja asioita eli uutta tietoa ei tullut. Saturaatio saavutettiin sisällönanalyysin avulla. Sisällönanalyysin avulla pystyttiin löytämään teemat ja vastaamaan tutkimustehtävään. Sisällönanalyysin jälkeen löydetty teemat kytkettiin CHARP-menetelmän kirjallisuusterapiaelementteihin. Kirjallisuusterapeuttisia elementtejä voitiin soveltaa digitaalisten pelien analysointiin hyvin. Digitaaliset pelit ovat interaktiivisia tarinoita, joista löydettiin tässä tutkimuksessa terapeutin sisältöjä. CHARP-menetelmä sopi analyysiin hyvin sovellettuna ja tutkimustehtävään onnistuttiin vastaamaan.

Jatkotutkimuksia ajatellen digitaalisten pelien terapeutin elementtejä voi tutkia laajemmaltikin sekä aineistoa laajentaa esimerkiksi haastatteleamalla pelisarjan pelaajia. Erilaisten sisältöjen tutkiminen voi olla kannattavaa varsinkin silloin, kun halutaan miettiä jonkin ilmiön taustalla olevia tekijöitä ja tarinoiden merkitystä kokijalleen.

6 LÄHTEET

Adams, E. ja Rollings, A. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New York: New Riders Publishing.

Aikio, A. (1993). *Uusi sivistyssanakirja*. Helsinki: Otava

Alanko-Kahiluoto, O. ja Käkelä-Puumala, T. (2008). *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä*. 3. tarkistettu painos. Helsinki: Suomalainen Kirjallisuuden Seura.

Allardt, E. (1980). *Hyvinvoinnin ulottuvuuksia*. Juva: WSOY.

Anderson, C. A., Gentile, D. A. ja Buckley, K. E. (2008). *Kuvista teoiksi – Väki-valtapelien vaikutukset lapsiin ja nuoriin*. Helsinki: Hakapainossa 2008. Suomentanut Pekka Pakkala

Angelli, M. (2016). *Kirjoitan itselleni saaren – kirjallisuusterapeuttinen kasvuryhmä muutoksen välineenä*. Opinnäytetyö. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/105639/Angelli_Mia.pdf?sequence=1

Kasottu 2.11.2019

Aristoteles. (1967). *Runousoppi*. Suom. Pentti Saarikoski. Helsinki: Otava.

Ayalon, O. (1995). *Selviydyn! Yhteisön tuki ja selviytyminen*. Helsinki: Mannerheimin Lastensuojeluliitto.

Bacon, H. (2005). *Seitsemäs taide*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Baker, Ellen K. (2005). *Työvälineenä oma persoona*. Helsinki: Edita.

Bardy, M. ja Känkänen, P. (2005). *Omat ja muiden tarinat. Ihmisyyttä vaalimassa*. Helsinki: Sosiaali – ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus.

Barkman, J. (2004). *Minä, äiti, isä ja koti lasten tarinoissa*. Teoksessa Krappala, M. Ja Pääjoki, T. (toim.) *Taide ja toiseus: syrjästä yhteisöön*. Helsinki: Sosiaali – ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus.

- Bates, S. ja Ferri, Anthony J. (2010). *What is Entertainment? Notes Toward a Definition*. Studies in Popular Culture 33: 1-20
- Berne, E. (1972). *What do you say after you say hello?* Great Britain: Gorgi.
- Bettelheim, B. (1984). *Satujen lumous*. WSOY Juva.
- Bissell, T. (2010). *Extra Lives*. New York: Pantheon Books.
- Bordwell, D. ja Thompson, K. (2002). *Film art: an Introduction*. New York: McGraw-Hill.
- Brenda, L. (1998). *Computers as theater*. Reading: Addison Wesley Publishing Company
- Campbell, J. (1990). *Sankarin tuhannet kasvot*. Suom. Hannes Virrankoski. Helsinki: Otava (engl. Alkuteos 1949)
- Caroux, L., Isbister, K., Le Bigot, L. ja Vibert, N. (2015). *Player-video game interaction: A systematic review of current concepts*. Computers in Human Behaviour. Elsevier 48: 366-381
- Carr, A. (2004). *Positive Psychology. The Science of Happiness and Human Strengths*. New York: Bruner – Routledge.
- Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Massachusetts: MIT Press
- Creek, J. (2002). *The knowledge base of occupational therapy*. Teoksessa Creek, J. (toim.) *Occupational Therapy and Mental Health*. (3rd ed.). Edinburgh: Churchill Livingstone, 29–49.
- Doll, B. and Doll, C. A. (1997). *Bibliotherapy with Young People Librarians and Mental Health Professionals Working Together*. Westport, CN: Libraries Unlimited.
- Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W. & Wiemeyer, J. (2016). *Introduction*. Teoksessa: Dörner, R.; Göbel, S.; Effelsberg, W.; Wiemeyer J. (toim.) *Serious Games. Foundations, Concepts and Practice*. Painopaikka: Switzerland Springer, 2-31

Dörner, R., Martin-Niedecken, A.-L., Kocher, M., Baranowski, T., Kickmeier-Rust, M., Göbel, S., Wiemeyer, J. & Gebelein, P. (2016b). *Contributing Disciplines*. Teoksessa: Dörner, R.; Göbel, S.; Effelsberg, W.; Wiemeyer, J. (toim.) *Serious Games. Foundations, Concepts and Practice*. Painopaikka: Switzerland Springer, 38-51

Egenfeldt, N., Simon, H., Smith, J. ja Susana Pajares Tosca. (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Lontoo ja New York: Routledge.

Eisler, H. ja Adorno, Theodor W. (1994). *Composing for the Films*. Lontoo: Anthlone Press (alkuperäisversio 1947)

Ermi, L. & Mäyrä, F. (2003). *Mikä nuoria peleissä viehättää?* Teoksessa: *Teknologisoituva nuoruus*. Kangas, S. ja Kuure, T. (toim.) Yliopistopaino Oy, Helsinki, 98-105

Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. (2005a). *Digitaaliset lelut ja maailmat: pelaamisen vetovoima*. Teoksessa: *Lapsuus Mediamailmassa: Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Lahikainen, A.-R.; Hietala, P.; Inkinen, T.; Kangassalo, M.; Kivimäki, R. ja Mäyrä, F. Oy Yliopistokustannus University Press Finland, 110-128

Ermi, L., Mäyrä, F. & Heliö, S. (2005b). *Mediakasvu ja pelaamisen hallinta*. Teoksessa: *Lapsuus Mediamailmassa: Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Lahikainen, A.-R.; Hietala, P.; Inkinen, T.; Kangassalo, M.; Kivimäki, R. ja Mäyrä, F. Oy Yliopistokustannus University Press Finland, 129-144

Eskelinen, M. (2001). *The Gaming Situation*. Game Studies 1:1.
<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
Katsottu 15.2.2019

Eskelinen, M. (2012). *Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. New York: Bloomsbury Publishing.

Eskola, J. (2001). *Laadullisen tutkimuksen juhannustaiat. Laadullisen aineiston analyysi vaihe vaiheelta*. Teoksessa *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. Toimittanut Aaltola, J. ja Valli, R. PSKustannus. Gummerrus Kirjapaino Oy. Jyväskylä 2001.

Eskola, J. ja Suoranta, J. (2008). *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Gummerus Kirjapaino Oy. Jyväskylä 2008.

Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Video Game Is*. Tutkimusartikkeli konferenssiin Digital Games Research Conference 2005: Changing Views – Worlds in Play. <http://summit.sfu.ca/item/258>

Katsottu 15.2.2019

Feldt, T. Ja Mäkikangas, A. (2009). *Selviytymiskeinot ja niiden käyttöä suuntaavat persoonallisuuden ominaisuudet*. Teoksessa Feldt, T. Ja Metsäpelto, R.-L. (toim.) *Meitä on moneksi. Persoonallisuuden psykologiset perusteet*. Jyväskylä: PS – Kustannus, 93 – 110

Felski, R. (2009). *Uses of Literature*. Hoboken, NJ: John Wiley ja Sons.

Fornäs, J. (1995). *Cultural Theory and Late Modernity*. Sage, London.

Frasca, G. (2003). *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. Tutkimusartikkeli konferenssiin Digital Games Research Conference 2003. http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf

Katsottu 15.2.2019

Gee, J. P. (2003) *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. Painopaikka: Hampshire, England

Good, O. S. (2017). *Olympic committee lays out expectations for esports' inclusion*. <https://www.polygon.com/2017/10/29/16566528/olympics-ioc-statement-esports>

Katsottu 15.2.2019.

Grave, G. (2015). *Emergent narrative in games*.

<https://multiverse-narratives.com/2015/05/07/emergent-narratives-in-games/>

Katsottu 15.2.2019

Gregory, M. (1995). *The Sound of Story: An Inquiry into Literature and Ethos*. Narrative 3:1

Tammikuu 1995, sivut 33-56

Gregory, M. (2009). *Shaped by Stories. The Ethical Power of Narratives*. Notre Dame IN, USA: University of Notre Dame Press.

Grossberg, L. (1995). *Mielihyvän kytkennät. Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Suomentaneet ja toimittaneet Koivisto, J., Lehtonen, M., Puoskari, E. ja Uusitupa, T. Vastapaino, Tampere 1995.

Halliwell, S. (2012). *Diegesis-Mimesis. The Living handbook of narratology*. [http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Diegesis - Mimesis](http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Diegesis_-_Mimesis)

Katsottu 15.2.2019

Heloterä, J. (2015). *Luovalla ilmaisulla eheämmäksi – kirjallisuusterapia esite*. Opinnäytetyö.

Lapin amk. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/99371/Helotera_Jani.pdf?sequence=1

Katsottu 2.11.2019.

Heino, L. (2010). *Kokemuksia kirjallisuusterapiasta: kirjallisuusterapia pisti itsen etsimisen ja asioiden käsittelemisen uudelle vaihteelle*. Opinnäytetyö. Diakonia –ammattikorkeakoulu, Helsinki.

URL –linkki: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/25171/Heino_Lea.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Katsottu 5.5.2021

Higgingbotham, S. B. (1998). *Analysis of Bibliotherapeutic Content of Award-winning Children's Literature: A Two-generation Comparison*. (Unpublished master's thesis). University of Dayton, Dayton Ohio.

Hirsjärvi, S., Remes, P. ja Sajavaara, P. (2010). *Tutki ja kirjoita*. Kariston Kirjapaino Oy. Hämeenlinna.

Hocking, C. (2007). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*.
http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html

Katsottu 15.2.2019

Hosiaislouma, Y. (2003). *Kirjallisuuden sanakirja*. Helsinki: WSOY.

Huck, C. (1976). *Children's Literature in the Elementary School* (3rd ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston.

Hulden, J. (2002). *Kokemuksia nuorten kirjallisuusterapiasta*. Teoksessa Ihanus, J. (toim.) *Koskettavat tarinat: johdantoa kirjallisuusterapiaan*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.

Hulden, J. (2005). *Minussa tapahtuu – nuorten aikuisten kirjallisuusterapiasta*. Teoksessa Mäki, S. Ja Linnainmaa, T. (toim.) *Hoitavat sanat*. 1. painos. Helsinki: Duodecim Oy. Sivut 53-70

Hulden, J. (2009). *Traumaterapeutin näkökulma Raskolnikovin elämään*. Teoksessa Ihanus, J. (toim.) *Sanat että hoitaisimme*. Helsinki: Duodecim Oy. Sivut 174-191.

Hynes McCarty, A. Ja Hynes-Berry, M. (1986). *Bibliotherapy. The Interactive Process: A Handbook*. Colorado: Westview Press.

Hynes McCarty, A. Ja Hynes-Berry, M. (1994). *Biblio/poetrytherapy. The Interactive Process: A Handbook*. Minnesota: St. Cloud.

Hämäläinen, T. ja Manzos, A. (2020a). *Johdanto*. Teoksessa *Pelien äärettömät maailmat*. 2020. Painopaikka: Print Best, Viljandi 2020. ISBN 978-952-345-053-0

Hämäläinen, T. (2020a). *Kuolema*. Teoksessa *Pelien äärettömät maailmat*. 2020. Painopaikka: Print Best, Viljandi 2020. ISBN 978-952-345-053-0

Hämäläinen, T. (2020b). *Mielenterveys*. Teoksessa *Pelien äärettömät maailmat*. 2020. Painopaikka: Print Best, Viljandi 2020. ISBN 978-952-345-053-0

Hämäläinen, T. (2020c). *Vaikuttaminen*. Teoksessa *Pelien äärettömät maailmat*. 2020. Painopaikka: Print Best, Viljandi 2020. ISBN 978-952-345-053-0

Hämäläinen, T. (2020d). *Tiede*. Teoksessa *Pelien äärettömät maailmat*. 2020. Painopaikka: Print Best, Viljandi 2020. ISBN 978-952-345-053-0

Hänninen, V. (2000). *Sisäinen tarina, elämä ja muutos*. Tampere: Tampereen Yliopisto. Yhteiskuntatieteellinen tiedekunta. Väitöskirja.

Ihanus, J. (1995). *Toinen*. Kirjoituksia psyykestä, halusta ja taiteista. Jyväskylä: Gaudeamus.

Ihanus, J. (2002). *Koskettavat tarinat. Johdantoa kirjallisuusterapiaan*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Ihanus, J. (2002). *Esipuhe ja johdanto*. Teoksessa Ihanus, J. (toim.). *Koskettavat tarinat. Johdantoa kirjallisuusterapiaan*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Ihanus, J. (2004). *Literatur och Terapi*. In Ihanus, Juhani (ed.) *Att Tiga eller att Tala. Litteraturterapi – ett sätt att växa*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy, sivut 13-36

Ihanus, J. (2009). *Sanat että hoitaisimme. Terapeuttinen kirjoittaminen*. 1. painos. Helsinki: Duodecim

Ihanus, J. (2009). *Sanat että hoitaisimme: kirjallisuusterapia ja kertomukset*. Teoksessa Ihanus, J. (toim.). *Sanat että hoitaisimme. Terapeuttinen kirjoittaminen*. 1. painos. Helsinki: Duodecim

Ihanus, J. (2019). *Transformative words. Writing Otherness and Identities*. New York: Nova Science Publishers.

Inkinen, T. (2005). *Johdattava polku lasten tietoyhteiskuntaan*. Teoksessa: *Lapsuus Mediamailmassa: Näkökulmia lasten tietoyhteiskuntaan*. Lahikainen, A.-R.; Hietala, P.; Inkinen, T.; Kangassalo, M.; Kivimäki, R. ja Mäyrä, F. Oy Yliopistokustannus University Press Finland Tampere, 9-18

- Jacko, J. F. (2018). *The Value Experience of the Emotional Immersion in Games*. *Homo Ludens* 1: 11, 84 – 100
- Jalongo, M. R. (1983). *Bibliotherapy: Literature to Promote Socioeconomic Growth*. *The Reading Teacher* 36 (8), 796-803.
- James, M. ja Jongeward, D. (1980). *Syntynyt elämään*. Suomentaja Miika Kortekallio. Helsinki: Otava.
- Joutsenniemi, K. ja Lipponen, K. (2015). *Resilienssi ja posttraumaattinen kasvu*. *Suomen Lääkärilehti*. 39/2015 VSK70 URL –linkki: https://www.lti.fi/wp-content/uploads/2016/04/Resilienssi_ja_posttraumaattinen_kasvu-2.pdf Katsottu: 5.5.2021
- Juho. (2020). *Neljäs jakso. Logged in –dokumentti*. Video. Julkaistu: 3.2.2020. Ohjaus: Sami Kieksi. Yle Areena. URL –linkki: <https://areena.yle.fi/1-50146905>
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- Juppi, P. (2012). *Digitaalinen tarinankerronta nuorten osallisuuden ja identiteettityön välineenä*. Teoksessa Krappe, J., Parkkinen, T. ja Tonteri, A. (eds.) *MOVING IN! Art-Based Approaches to Work with the Youth*. Reports from Turku University of Applied Sciences 127, 193–210. Katsottu 2.11.2019 <http://julkaisut.turkuamk.fi/isbn9789522162267.pdf>
- Järvinen, A. (2008). *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Tampereen yliopisto, humanistinen tiedekunta. Väitöskirja.
- Jääskeläinen, M. (2002). *Sana kerrallaan. Johdatus luovaan kirjoittamiseen*. Helsinki: WSOY.
- Kalaja, I. (17.2.2020.) *Save and Quit? Dokumentti*. Video. Ohjaus: Esa Illi. Tuottanut: Inland Film Company Oy.

- Karhulahti, V.-M. (2015a.) *Defining the Videogame*. <http://gamestudies.org/1502/articles/karhulahti>
Katsottu 15.2.2019
- Karhulahti, V.-M. (2015b). *Hermeneutics and ludocriticism*. Journal of Games Criticism 2:1.
<http://gamescriticism.org/articles/karhulahti-2-1/>
Katsottu 15.2.2019
- Karvonen, E. (2004). *Koko maailmako elämyspuistoksi? Stimuloitujen maailmojen tuottamisen kysymyksiä*. Teoksessa Kupiainen, J. ja Laitinen, K. (toim.) 2004. *Kulttuurinen sisältötuotanto?* Helsinki: Edita Publishing Oy
- Kaunismäki, S. (2012.) *Kuudesluokkalaisten käsityksiä hyvästä elämästä*. Jyväskylän Yliopisto. Pro gradu –tutkielma. URL –linkki: <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/37973/URN%3aNB%3afi%3ajyu-201206061806.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Katsottu: 5.5.2021
- Keltinkangas-Järvinen, L. (2003). *Hyvä itsetunto*. Helsinki: WSOY.
- Kidd, D. C. ja Castano, E. (2013). *Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind*. Science 342 (6156), sivut 377-380
- Kiviniemi, K. (2001). *Laadullinen tutkimus prosessina*. Teoksessa *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. Toimittanut Aaltola, J. ja Valli, R.. PS-Kustannus. Gummerrus Kirjapaino Oy. Jyväskylä 2001.
- Konttinen, R. ja Laajajoki, L. (2000). *Taiteen sanakirja*. Helsinki: Otava
- Korhonen, H. (17.2.2020.) *Save and Quit? Dokumentti*. [video] Ohjaus: Esa Illi. Tuottanut: Inland Film Company Oy.
- Kosonen, P. (2017). *Kohti hoitavaa lukemista osa 1: Identiteetti työskentely: kasvua ja kehitystä lukemalla*. Kirjallisuusterapia 2/2017, sivut 4-12
- Kosonen, P. (2019). *Towards Therapeutic Reading Part II: The Interactive Process of Reading*. Scriptum 1/2019.

Krappala, M. Ja Pääjoki, T. (2004). *Johdanto*. Teoksessa Krappala, M. Ja Pääjoki, T. (toim.) *Taide ja toiseus: syrjästä yhteisöön*. Helsinki: Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus.

Kuorikoski, J. (2018). *Pelitaiteen manifesti*. Gaudeamus.

Känkänen, P. (2004). *Yksinäisyydestä liittymiseen. Aikaila elämäkerronnallisessa työssä*. Teoksessa Krappala, M. Ja Pääjoki, T. (toim.) *Taide ja toiseus: syrjästä yhteisöön*. Helsinki: Sosiaali- ja terveysalan tutkimus- ja kehittämiskeskus.

Laeslehto, M. (17.2.2020) *Save and Quit? Dokumentti*. [video] Ohjaus: Esa Illi. Tuottanut: Inland Film Company Oy.

Laurila, K. S. (2005). *Esteettinen suhtautuminen ja taiteen olemus*. Teoksessa Kuisma, O. ja Riikonen, H. K. (toim.): *Estetiikan syntysanat. Suomalaisen estetiikan avainkirjoituksia valistusajalta 1970-luvun alkuun*. Helsinki: SKS. 224-242

Latva, S. (2004). *Pelisuunnittelun tematiikka – Lapsille tarkoitettujen digitaalisten pelien suunnittelun lähtökohtia*. Teoksessa: *Digitaalisten pelien maailmoja*. Kankaanranta, M.; Neittaanmäki, P.; Häkkinen, P. (toim.) Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino, 33-50

Lazarus, R. S. (1976). *Patterns of Adjustment*. McGraw-Hill Book Company.

Lazarus, R. S. (1985). *Costs and Benefits of Denial*. Teoksessa Monat, A. Ja Lazarus, R. S. *Stress and Coping. An Anthology*. New York: Columbia University Press, 154 – 173.

Lehtovuori, E. (2008). *Kirjoittamisesta elämänvoimaa – kirjallisuusterapeuttiset menetelmät työssäjaksamisen tukena*. Työterveyslääkäri, 26(3):60-62. Katsottu 2.11.2019 <http://www.terveysportti.fi/dtk/tyt/ttl00540>

Levine, K. (2014). *Narrative Legos Building Replayable Narrative Out of Loads of Tiny Pieces*. Esitelmä konferenssissa Game Developers Conference 2014. <https://www.gdcvault.com/play/1020434/Narrative>
Katsottu 16.2.2019

Lindquist, A. (2009). *Kirjoittaminen itsehoitona ja psykoterapeuttisena menetelmänä*. Teoksessa Ihanus, J. (toim.) *Sanat että hoitaisimme. Terapeuttinen kirjoittaminen*. Helsinki: Duodecim.

Linnainmaa, T. (2002). *Kirjallisuusterapia Gestalt –terapian ja NLP:n näkökulmasta*. Teoksessa Ihanus, J. (toim.) *Koskettavat tarinat: johdantoa kirjallisuusterapiaan*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.

Linnainmaa, T. (2005a). *Kriisit ja kirjallisuusterapia*. Teoksessa S. Mäki & T. Linnainmaa (toim.) *Hoitavat sanat*. Helsinki: Duodecim Oy. 71–82.

Linnainmaa, T. (2005b). *Mitä kirjallisuusterapia on?* Teoksessa S. Mäki & T. Linnainmaa (toim.) Helsinki: Duodecim Oy. 11–25.

Linnainmaa, T. (2008). *Mitä kirjallisuusterapia on?* Teoksessa Mäki, S. Ja Linnainmaa, T. (toim.) *Hoivasanat*. Porvoo: Kustannus OY Duodecim. 11-33.

Linnainmaa, Terhikki (2008a). *Mitä kirjallisuusterapia on?* Teoksessa Mäki, S. Ja Linnainmaa, T. (toim.) *Hoivasanat*. Porvoo: Kustannus OY Duodecim. 11-33.

Linnainmaa, T. (2008b). *Kriisit ja kirjallisuusterapia*. Teoksessa Mäki, S. Ja Linnainmaa, T. (toim.) *Hoivasanat. Opas kirjallisuusterapiaan*. Helsinki: Duodecim.

Liikanen, P. (1995). *Satu identiteetti- ja ihmissuhdemallina*. Teoksessa Jyväskylän yliopisto opettajankoulutuslaitos Tutkimuksia 42.

Long, E. (1994). *Textual Intreperatation as Collective Action*. Teoksessa Cruz, J. and Lewis, J. *Wieving, Reading, Listening. Audiences and Cultural Reception*. Westview Press, Boulder 1994.

Maclean, M. (1988). *Narrative as performance*. New York: Routledge

Majewski, J. (2003). *Theorizing Video Game Narrative*.
http://www.majewscy.net/jakub/mt_abstr.html

Katsottu 16.2.2019

Mankkinen, J. (2020). *YLE: Pelaaminen ei ole enää pelkkä viihdemuoto: videopelit esittävät nyt kiperiä kysymyksiä ihmismielestä, tekoälystä ja ympäristökatastrofeista*. Artikkelijulkaistu 16.4.2020 klo 16.30 URL –linkki: <https://yle.fi/uutiset/3-11288989>

Manzos, A. (2020a). *Mieli*. Teoksessa Hämäläinen, T. ja Manzos, A. 2020. *Pelien äärettömät maailmat*. Painopaikka: Print Best, Viljandi 2020. ISBN 978-952-345-053-0

Manzos, A. (2020b). *Teknologiset unelmat*. Teoksessa Hämäläinen, T. ja Manzos, A. 2020. *Pelien äärettömät maailmat*. Painopaikka: Print Best, Viljandi 2020. ISBN 978-952-345-053-0

Manzos, A. (2020c). *Yhteisö*. Teoksessa Hämäläinen, T. ja Manzos, A. 2020. *Pelien äärettömät maailmat*. Painopaikka: Print Best, Viljandi 2020. ISBN 978-952-345-053-0

Manzos, A. (2020d). *Ekologia*. Teoksessa Hämäläinen, T. ja Manzos, A. 2020. *Pelien äärettömät maailmat*. Painopaikka: Print Best, Viljandi 2020. ISBN 978-952-345-053-0

Mattila, A. (2020). *Toimiiko kirjallisuusterapia? Kuvaileva kirjallisuuskatsaus*. Opinnäytetyö. Jyväskylän ammattikorkeakoulu. URL –linkki: https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/354134/oppari_Toimiiko_kirjallisuusterapia%20%283%29.pdf?sequence=2 Katsottu: 5.5.2021

McCarty-Hynes, A. Ja Hynes-Berry, M. (1986). *Bibliotherapy. The Interactive Process: A Handbook*. Boulder U.S: Westview Press.

McKee, R. (1998). *Story. Substance, structure, style and the principles of screenwriting*. Lontoo: Methuen.

McMahan, A. (2003). *Immersion, Engagement and Presence*. Teoksessa Wolf, Mark J. P. Ja Perron, Bernard (toim.): *The Video Game Theory Reader*. New York. Routledge

McMillen, P. S. (2008). *The Bibliotherapy Education Project: Alive and well-and perpetually "under construction"*. Behavioral and Social Sciences Librarian, 27 (1), 34-45.

McGullis, D. (2012). *Bibliotherapy: Historical and Research Perspectives*. Journal of Poetry Therapy 25 (1), 23-38.

Saatavilla <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/08893675.2012.654944#preview>

Tarkistettu 20.8.2019

Metsämuuronen, J. (2008). *Tutkimuksen tekemisen perusteet ihmistieteissä*. 2008. Gummerus Kirjapaino Oy. Vaajakoski.

Merton, R. K. (1948). *The Self-Fulfilling Prophecy*. The Antioch Review. Vol. 8, No. 2 (Summer, 1948), 193– 210.

Moilanen, P. ja Räihä, P. (2001). *Merkitysrakenteiden tulkinta*. Teoksessa *Ikkunoita tutkimusmetodeihin II. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimuksen teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. Toimittanut Aaltola, J. ja Valli, R. PS-Kustannus. Gummerrus Kirjapaino Oy. Jyväskylä 2001.

Murphy, C., Chertoff, D. B. & Guerrero, M. (2015) *Design Better Games: Flow, Motivation and Fun in Learning Games*. Kirjassa *Design and Development of Training Games*. Painopaikka: Cambridge University, 146-178

Murtonen, L. ja Porola, S. (2008). *Miten esiopettajat perustelevat satujen käytön? Esiopettajien käsityksiä sadun merkityksestä lapselle ja satujen käytöstä esiopetuksessa*. Oulun Yliopisto. Kasvatustieteiden pro gradu-tutkielma.

Mustonen, A. (2000). *Mediapsykologia*. Porvoo: WS Bookwell Oy

Mustonen, A. (2001). *Mediapsykologia*. Porvoo: WS Bookwell Oy.

Mäki, T. (2005). *Näkyvä pimeys*. Jyväskylä: Gummerus.

Mäki, S. Ja Kinnunen, P. (2002). *Lasten ja nuorten kirjallisuusterapiasta*. Teoksessa Ihanus, J. (toim.) *Koskettavat sanat: johdantoa kirjallisuusterapiaan*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.

Mäki, S. ja Linnainmaa, T. (2008). *Hoivasanat. Opas kirjallisuusterapiaan*. Kustannus Oy Duodecim. Helsinki.

Mäkipää, P. (2000). *Elokuvaterapiasta eli elävän kuvan hoidollisesta käytöstä*. Teoksessa Heikkilä, T.; Paloheimo, L. & Taipale I. (toim.) *Mieli ja taide*. Vantaa: Mielenterveyden keskusliitto ry, 43–59.

Mäyrä, F., Sihvonen, T., Paavilainen, J., Saarenpää, H., Kultima, Nummenmaa, T., Kuittinen, J., Stenros, J., Montola, M., Kinnunen, J. ja Syvänen, A. (2010). *Monialainen pelitutkimus*. Teoksessa *Ote informaatiosta – Johdatus informaatiotutkimukseen ja interaktiiviseen mediaan*. Toimittanut Serola, S. BTJ Kustannus Finland Oy 2011.

Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies – Games in Culture*. Painopaikka: London United-Kingdom, Sage Publications Ltd.

Nelson, P. (2015). *Designing Branching Narrative*.

<https://thestoryelement.wordpress.com/2015/02/11/designing-branching-narrative/>

Katsottu 16.2.2019

Norman, D. A. (1993). *Things that makes us smart: defending human attributes in the age of the machine*. Addison-Wesley Publishing Company, Reading, Massachusetts 1993.

Nurmi, T. (2003). *Gummeruksen suuri suomen kielen sanakirja*. 3. tarkistettu painos. Helsinki: Gummerus.

Nurmi, J.-E. (2009). *Toiminta- ja tulkintatavat haasteiden kohtaamisessa ja ongelmien ratkaisemisessa*. Teoksessa Feldt, T. Ja Metsäpelto, R.-L. (toim.) *Meitä on moneksi. Persoonallisuuden psykologiset perusteet*. Helsinki: PS – Kustannus. 111 – 128

Nygård, N. (2020). *Rivien välissä: Kirjallisuusterapian toteuttaminen Suomessa*. Jyväskylän Yliopisto. Maisterin tutkielma. URL –linkki: <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/73090/URN%3aNBN%3afi%3ajyu-202012107030.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Katsottu: 5.5.2021

- Nykänen, H.-M. (2018). *Hyötypelit ja niiden tietosisällöt*. Informaatiotutkimuksen kandidaatin kirjoitelma. Oulun Yliopisto.
- Ojanen, M. (2007). *Positiivinen psykologia*. Helsinki: Edita Prima Oy.
- Paloheimo, M. (2003). *Seksiä ja väkivaltaa – kysymyksiä elokuvatarkastajalle*. Hämeenlinna: Karisto Oy.
- Pardeck, J. T. (1990). *Children's Literature and Child Abuse*. Child Welfare 69 (1), sivut 83-89.
- Pardeck, J. T. (1990a). *Bibliotherapy with Abused Children*. Families in Society: The Journal of Contemporary Human Services 71, 229-235
- Pardeck, J. T. (1990b). *Using Bibliotherapy in Clinical Practice with Children*. Psychological Reports 67, 1043-1049.
- Pardeck, J. T. Ja Pardeck, J. A. (1998). *Using Literature to Help Adolescents Cope With Problems*. Adolescence 29, 421-428.
- Papunen, R. (2002). *Kirjallisuusterapeuttisen aineiston valinta*. Teoksessa Ihanus, J. (toim.) *Koskettavat tarinat. Johdantoa kirjallisuusterapiaan*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- Pehrsson, D. E. ja McMillen, P. (2007). *Bibliotherapy: Overview and Implications for Counselors*. American Counseling Association Professional Counseling Digest. Alexandria, VA: American Counseling Association.
- Pehrsson, D. E. ja McMillen, P. (2009). *A National Survey of Bibliotherapy Practice in Professional Counseling*. Charlotte, NC: ACA.
- Pettersson, T. (2009). *Att Läsa för att Utvecklas*. I Nilsson, Skans Kersti och Pettersson, Torsten (red.) *Litteratur som Livskunskap. Tvär Vetenskapliga Perspektiv på Personloghetsutvecklande Läsning*. Göteborg: Livrena, sivut 22-26

- Pietiläinen, K. (2002). *Päiväkirjamenetelmä*. Teoksessa Ihanus, J. (toim.) *Koskettavat tarinat: johdantoa kirjallisuusterapiaan*. Helsinki: BTJ Kustannuspalvelu.
- Pietiläinen, K. (2005). *Päiväkirja mielen avaajana ja persoonallisen kasvun välineenä*. Teoksessa S. Mäki & T. Linnainmaa (toim.) *Hoitavat sanat*. 1. painos. Helsinki: Duodecim Oy. 99–114.
- Prax. P. (2020). *Save and Quit? Dokumentti*. [video] Julkaistu 17.2.2020. Ohjaus: Esa Illi. Tuottanut: Inland Film Company Oy.
- Rankanen, M. (2007). *Taidetyöskentely*. Teoksessa Rankanen, M.; Hentinen, H. & Mantere, M.-H. *Taideterapian perusteet*. Helsinki: Duodecim, 113–126.
- Rankanen, M. (2011). *Jaettu maisemia. Taideterapian tiedon – ja taidon alaa jäsentämässä*. Synnyt 3/2011, 17 – 40.
- Reijonen, M. Ja Stranden-Mahlamäki, T. (2008). *Siirtymiä*. Teoksessa Reijonen, M. Ja Stranden-Mahlamäki, T. (toim.) *Oivaltava kohtaaminen – menetelmiä ihmissuhdetyöhön*. Helsinki: WSOY
- Rosenblatt, L. (1938). *Literature as Exploration*. New York: D. Appleton-Century Co.
- Rosenblatt, L. (2005). *The Acid Test for Literature Teaching. Making Meaning with Texts: Selected Essays* (62-71). Portsmouth, NH: Heinemann.
- Russell, D. ja Shrodes, C. (1950). *Contributions of Research in Bibliotherapy to the Language Arts Program*. The School Review 58, sivut 335-342, sivut 411-420
- Salmivalli, C. (2008). *Kaverien kanssa. Vertaissuhteet ja sosiaalinen kehitys*. Jyväskylä: PS – Kustannus.
- Salokoski, T. (2005). *Tietokonepelit ja niiden pelaaminen*. Jyväskylä: University Printing House
- Salter, A. (2017). *Jane Jensen (Influential Game Designer)*. Lontoo: Bloomsbury Academic.

Sava, I. Ja Katainen, A. (2004). *Taide ja tarinallisuus itsen ja toisen kohtaamisen tilana*. Teoksessa Sava, I. Ja Vesänen–Laukkanen, V. (toim.) *Taiteeksi tarinoitu oma elämä*. Jyväskylä: PS–Kustannus.

Sava, I. (2004). *Kasvattajan oikeus – ja vastuu – omaan elämään*. Teoksessa Sava, I. Ja Vesänen–Laukkanen, V. (toim.) *Taiteeksi tarinoitu oma elämä*. Jyväskylä: PS–Kustannus.

Savela, S. (2020). *YLE: Kun todellisuus vyöryy päälle, voi karata omalle saarelle kasvattamaan kukkia – miljoonat purkavat korona–ahdistusta tietokonepelien ääressä*. Artikkelijulkaisu 7.6.2020 klo 17.50. URL-linkki: <https://yle.fi/uutiset/3-11383104>

Seeskari, D. (2004). *Lasten ja nuorten taideterapia. Kasvamisen voimavara*. Helsinki: Kirja kerrallaan.

Seligman, M. E. P. Ja Csikszentmihalyi, M. (2000). *Positive Psychology. An Introduction*. American Psychologist, Vol. 55, 5 – 14

Seligman, M. E. P. (2002). *Authentic Happiness. Using the New Positive Psychology to Realize Your Potential for Lasting Fulfillment*. London: Nicholas Brealey Publishing.

Shrodes, C. (1949). *Bibliotherapy: A Theoretical and Clinical Experimental Study*. Unpublished doctoral dissertation. University of California, Berkeley.

Shrodes, C. (1955). *Bibliotherapy*. The Reading Teacher 9, 24-30.

Shusterman, R. (2004). *Taide, elämä ja estetiikka*. Helsinki: Gaudeamus.

Shectman, Z. (2009). *Treating Child and Adolescent Aggression Through Bibliotherapy*. New York, NY: Springer Science + Business Media LLC.

Sippola, L. (2004). *Läsning som en Källa till Psykisk Hälsa*. In Ihanus, Juhani (ed.) *Att Tiga eller att tala. Litteraturterapi – ett sätt att växa*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy, sivut 51-64.

Solarski, C. (2013). *The Aesthetics of Game Art and Game Design*.
https://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the_aesthetics_of_game_art_and_.ph
Katsottu 22.2.2019

Stranden-Mahlamäki, T. (2008). *Kirjallisuusterapeuttiset harjoitukset työvälineenä*. Teoksessa Reijonen, M. ja Stranden-Mahlamäki, T. (toim.) *Oivaltava kohtaaminen. Menetelmiä ihmissuhdetyöhön*. Juva: WSOY.

Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Canberra: Wiley-Blackwell.

Tikkanen, T. (2001). *Psykoterapiaopas. Monta tietä itsetuntemukseen ja iloon*. Helsinki: WSOY.

Tuomi, J. ja Sarajärvi, A. (2013). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*.

Venia, K. C. (2013). *Finding Release Through Reading: A Content Analysis of Bibliotherapeutic Literature Appropriate for Verbally Abused, Early Readers*. 2013. Graduate College of Bowling Green State University

Viitaniemi, S. (2003). *Sanoista lohtu ja ilo*. Teoksessa Vahala, H.-M. (toim.) *Elämän kevät. Luovuuden kautta kasvuun*. Jyväskylä: Sininauhaliitto.

Whalen, Z. (2004). *Play Along: An Approach to Videogame Music*. *Gamestudies: international journal of computer game research* 4:1.

Zyda, M. (2005). *From Visual Simulation to Virtual Reality to Games*. *Computer* 38: 9, 25-32

Muut lähteet:

Everglow (2020). Everglow [YouTube] Youtube –kanava:
<https://www.youtube.com/user/Everglow8444>

Katsottu: 17.4.2020

Liite 1: Kingdom Hearts –sarjan pelit (kronologinen järjestys)

- Nomura, Tetsuya ja Hironori, Okayama. Kingdom Hearts X (Chi): Union Cross. 2016. Saatavilla Android-merkkisiin älypuhelimiin. Tekijänoikeudet omistaa Disney. Julkaisija Square Enix. 2016
- Nomura, Tetsuya ja Hashimoto, Shinji. Kingdom Hearts: Birth by Sleep Final Mix. 2017. Ilmestyi Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix-kokoelmassa. PlayStation 4. Tekijänoikeudet omistaa Disney. Julkaisija Square Enix. 2017.
- Nomura, Tetsuya ja Hashimoto, Shinji. Kingdom Hearts Birth By Sleep 0.2: Fragmentary Passage. Ilmestyi Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue-kokoelmassa. 2017. Playstation 4. Tekijänoikeudet omistaa Disney. Julkaisija Square Enix. 2017.
- Nomura, Tetsuya ja Hashimoto, Shinji. Kingdom Hearts Final Mix. 2017. Ilmestyi Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix-kokoelmassa. PlayStation4. Tekijänoikeudet omistaa Disney. Julkaisija Square Enix. 2017.
- Nomura, Tetsuya ja Hashimoto, Shinji. Kingdom Hearts: Chain of Memories. 2017. Ilmestyi Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix-kokoelmassa. PlayStation 4. Tekijänoikeudet omistaa Disney. Julkaisija Square Enix. 2017.
- Nomura, Tetsuya ja Hashimoto, Shinji. Kingdom Hearts: 358/2 Days. 2017. Ilmestyi Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix-kokoelmassa. PlayStation4. Tekijänoikeudet omistaa Disney. Julkaisija Square Enix. 2017.
- Nomura, Tetsuya ja Hashimoto, Shinji. Kingdom Hearts: ReCoded. Ilmestyi Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix-kokoelmassa. PlayStation4. Tekijänoikeudet omistaa Disney. Julkaisija Square Enix. 2017.
- Nomura, Tetsuya ja Hashimoto, Shinji. Kingdom Hearts 3D Dream Drop Distance. Ilmestyi Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue-kokoelmassa. 2017. Playstation 4. Tekijänoikeudet omistaa Disney. Julkaisija Square Enix. 2017.
- Nomura, Tetsuya ja Nishi, Rie. Kingdom Hearts III + ReMind. 2019. Playstation 4. Tekijänoikeudet omistaa Disney. Julkaisija Square Enix 2019.

Liite 2: Everglow'n tekemät videot

1.Kingdom Hearts Timeline – Episode 1: The Age of Fairy Tales

Videolinkki: https://www.youtube.com/watch?v=4eRniOT6_5c&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=2

2.Kingdom Hearts Timeline – Episode 2: Traitor Among the Five

Videolinkki: <https://www.youtube.com/watch?v=x3jwrrFOErI&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=3>

3.Kingdom Hearts Timeline – Episode 3: A Friend from Another Union

Videolinkki: <https://www.youtube.com/watch?v=5szyLcPywyU&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=4>

4.Kingdom Hearts Timeline – Episode 4: A Different Realm

Videolinkki: https://www.youtube.com/watch?v=_0f8fhmPt-I&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=5

5.Kingdom Hearts Timeline – Episode 5: Clash of the Foretellers

Videolinkki: <https://www.youtube.com/watch?v=BzdjuCxXx5I&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=6>

6.Kingdom Hearts Timeline – Episode 6: Seeds of Hope

Videolinkki: <https://www.youtube.com/watch?v=CvMewiYk-cY&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=7>

7.Kingdom Hearts Timeline – Episode 7: The Sixth Apprentice

Videolinkki: <https://www.youtube.com/watch?v=oaKIABkoH8E&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=8>

8.Kingdom Hearts Timeline – Episode 8: One Last Wish

Videolinkki: <https://www.youtube.com/watch?v=55JR1PKhGCs&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=9>

9.Kingdom Hearts Timeline – Episode 9: The Keyblade War

Videolinkki: https://www.youtube.com/watch?v=_cxjJCuYIQI&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=10

10.Kingdom Hearts Timeline – Episode 10: Unchained 0 Zero

Videolinkki: <https://www.youtube.com/watch?v=Q2Kjh887-1c&index=10&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr>

11. Kingdom Hearts Timeline – Episode 11: The Person She Cared for
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=UcXvKunBsQe&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=12>
12. Kingdom Hearts Timeline – Episode 12: Birth by Sleep
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=4apUiuYCn1Q&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=13>
13. Kingdom Hearts Timeline – Episode 13: The Mark of Mastery
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=LAGwlROWD-E&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=14>
14. Kingdom Hearts Timeline – Episode 14: Departure
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=x4fBKLZjxDQ&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=15>
15. Kingdom Hearts Timeline – Episode 15: Off on the Wrong Foot
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=2SE6C3j-7Tc&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=16>
16. Kingdom Hearts Timeline – Episode 16: Keep on Believing
Videolinkki:
<https://www.youtube.com/watch?v=3Eay7J-uqdu&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=15>
17. Kingdom Hearts Timeline – Episode 17: A Pure Heart Filled with Light
Videolinkki
https://www.youtube.com/watch?v=23I3_-RRtXo&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=18
18. Kingdom Hearts Timeline – Episode 18: Seeking Answers
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=7v1Z8Qz3PVw&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=19>
19. Kingdom Hearts Timeline – Episode 19: The Boy in the Mask
Videolinkki:
<https://www.youtube.com/watch?v=i99aZO02Zjs&index=18&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr>
20. Kingdom Hearts Timeline – Episode 20: Crossing Paths
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=G8ZziJPUjBY&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=21>

21. Kingdom Hearts Timeline – Episode 21: Walls of the Heart
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=ww3zy8tCZZY&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=22>
22. Kingdom Hearts Timeline – Episode 22: It's a Small World
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=dbqMWILEHrM&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=23>
23. Kingdom Hearts Timeline – Episode 23: The Picture of a Hero
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=8sdRroVddM8&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=24>
24. Kingdom Hearts Timeline – Episode 24: Friendship Between Boys
Videolinkki:
https://www.youtube.com/watch?v=hjvgx_cL20Y&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=23
25. Kingdom Hearts Timeline – Episode 25: A New Circle
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=7IqMwCIISjU&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=26>
26. Kingdom Hearts Timeline – Episode 26: Treasures All Their Own
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=MufyG3HFkp4&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=27>
27. Kingdom Hearts Timeline – Episode 27: Legacy
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=9eZ12vyEPUU&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=28>
28. Kingdom Hearts Timeline – Episode 28: Hidden Truths
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=2FZaXuc8cRs&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=29>
29. Kingdom Hearts Timeline – Episode 29: Mysterious Figure
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=eulV6Q3yAcc&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=30>
30. Kingdom Hearts Timeline – Episode 30: Destiny Is Never Left to Chance
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=rRyeS-BDZel&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=31>

31. Kingdom Hearts Timeline – Episode 31: The Heart That Fought Back
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=QVTSx3AzGpY&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=32>
32. Kingdom Hearts Timeline – Episode 32: The Source of All Heartless
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=itFDtFcern0&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=33>
33. Kingdom Hearts Timeline – Episode 33: The Boy Who Touches So Many Hearts
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=H90d8DR0Y-Q&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=34>
34. Kingdom Hearts Timeline – Episode 34: The Outside World
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=2HWYSvDycKQ&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=35>
35. Kingdom Hearts Timeline – Episode 35: The Chosen One
Videolinkki
https://www.youtube.com/watch?v=zZ5_f1LVzPs&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=36
36. Kingdom Hearts Timeline – Episode 36: A Curious Trial
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=gOQWvchRnZw&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=37>
37. Kingdom Hearts Timeline – Episode 37: Blasted Gorillas!
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=uWUwYQrdwZY&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=38>
38. Kingdom Hearts Timeline – Episode 38: Junior Heroes
Videolinkki
https://www.youtube.com/watch?v=g_KenutPDtY&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=39
39. Kingdom Hearts Timeline – Episode 39: A Dark Proposal
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=IgAaobB-A2Y&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=40>
40. Kingdom Hearts Timeline – Episode 40: Arabian Dreams
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=R2aEiYmK4Xk&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=41>

- 41.Kingdom Hearts Timeline – Episode 41: Conscience
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=IZ3u5TJL1YU&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=42>
- 42.Kingdom Hearts Timeline – Episode 42: The King of Nightmares
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=e7XZXhSAGco&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=43>
- 43.Kingdom Hearts Timeline – Episode 43: Under the Sea
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=Brr8tAGwsNI&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=44>
- 44.Kingdom Hearts Timeline – Episode 44: Shadows and Phantoms
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=7sNKRdBJKCQ&index=43&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr>
- 45.Kingdom Hearts Timeline – Episode 45: Strength of Heart
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=7PuAPssjP5Q&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=46>
- 46.Kingdom Hearts Timeline – Episode 46: The Mysterious Book
Videolinkki
https://www.youtube.com/watch?v=_AqGFNmZZQc&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=47
- 47.Kingdom Hearts Timeline – Episode 47: My Friends Are My Power
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=cRazEMFsCUA&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=48>
- 48.Kingdom Hearts Timeline – Episode 48: A Light Within the Darkness
Videolinkki
https://www.youtube.com/watch?v=n8Gc_J1M1_0&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=49
- 49.Kingdom Hearts Timeline – Episode 49: Fated Reunions
Videolinkki:
<https://www.youtube.com/watch?v=4pUHFZEowhA&index=48&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr>
- 50.Kingdom Hearts Timeline – Episode 50: All That's Left
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=vzs6kStmt3s&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=51>

51.Kingdom Hearts Timeline – Episode 51: Wave of Chaos

Videolinkki:

<https://www.youtube.com/watch?v=mT0Dsri5yuI&index=50&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr>

52.Kingdom Hearts Timeline – Episode 52: The Icing on the Cake

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=Q-2rs14TTqg&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=53>

53.Kingdom Hearts Timeline – Episode 53: Friends

Videolinkki:

<https://www.youtube.com/watch?v=IX4B1mijCrI&index=52&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr>

54.Kingdom Hearts Timeline – Episode 54: To lose and Claim Anew

Videolinkki:

<https://www.youtube.com/watch?v=XLzQxU75mpU&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=53>

55.Kingdom Hearts Timeline – Episode 55: An Adventure Forgotten

Videolinkki:

<https://www.youtube.com/watch?v=HsBww5SpzVw&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=54>

56.Kingdom Hearts Timeline – Episode 56: Scent of Darkness

Videolinkki:

<https://www.youtube.com/watch?v=LSyU3XrpV7w&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=55>

57.Kingdom Hearts Timeline – Episode 57: Memories Come Awake

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=cTI56tyfnfU&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=58>

58.Kingdom Hearts Timeline – Episode 58: Memory of Another

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=u2eGDyD508E&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=59>

59.Kingdom Hearts Timeline – Episode 59: The Replica

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=LyTBP-uJ5Fo&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=60>

60.Kingdom Hearts Timeline – Episode 60: The Savage Nymph

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=lPexMh3gXdQ&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=61>

61.Kingdom Hearts Timeline – Episode 61: Fighting Friends

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=do1C8xCC3Uk&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=62>

62.Kingdom Hearts Timeline – Episode 62: Sora, Riku and Namine

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=cdDOXQgx4rc&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=63>

63.Kingdom Hearts Timeline – Episode 63: Two Keys

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=j5sKGNIVvAY&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=64>

64.Kingdom Hearts Timeline – Episode 64: Memories That Bind

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=u3TO37X3VMY&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=65>

65.Kingdom Hearts Timeline – Episode 65: The Only One Who Can Save Him

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=ID3qOI1TqdaY&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=66>

66.Kingdom Hearts Timeline – Episode 66: False Memories and Real Feelings

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=6LIwsWauZZA&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=67>

67.Kingdom Hearts Timeline – Episode 67: Dancing Flames

Videolinkki

https://www.youtube.com/watch?v=_DffpXwzs0g&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=68

68.Kingdom Hearts Timeline – Episode 68: Lord of the Castle

Videolinkki

https://www.youtube.com/watch?v=hLfcFWw_1j0&index=67&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr

69.Kingdom Hearts Timeline – Episode 69: Yours Alone

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=7eGN-qVRscA&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=70>

70.Kingdom Hearts Timeline – Episode 70: Same Place as Mine

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=I9vlcGF8tBU&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=71>

71.Kingdom Hearts Timeline – Episode 71: Road to Dawn

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=Impo2qp2XVA&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=72>

72.Kingdom Hearts Timeline – Episode 72: Reunion

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=OOfDzISTLYg&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=73>

73.Kingdom Hearts Timeline – Episode 73: Trio

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=JE0iDecq-PAA&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=74>

74.Kingdom Hearts Timeline – Episode 74: Inseparable

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=K5-q9kxRXpU&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=75>

75.Kingom Hearts Timeline – Episode 75: Nobodies

Videolinkki

https://www.youtube.com/watch?v=0_COD_IV3uE&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=76

76.Kingdom Hearts Timeline – Episode 76: Xion's Keyblade

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=FQzrGFpEyY&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=77>

77.Kingdom Hearts Timeline – Episode 77: Lazy Day

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=4ek6sEm1lps&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=78>

78.Kingdom Hearts Timeline – Episode 78: Work to Do

Videolinkki

https://www.youtube.com/watch?v=ynrp_bcFK1U&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=79

79.Kingdom Hearts Timeline – Episode 79: Unlike Minds

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=PxNptZ4dC9Y&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=80>

80.Kingdom Heats Timeline – Episode 80: Disjointed Days

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=X-7AmAP9Zis&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=81>

- 81.Kingdom Hearts Timeline – Episode 81: Sound of the Surf
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=Ca8JtNEhRCc&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=82>
- 82.Kingdom Hearts Timeline – Episode 82: Action, Reaction
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=EQhSSJliWCg&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=83>
- 83.Kingdom Hearts Timeline – Episode 83: Anomaly
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=pvRD7A0mO-Q&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=84>
- 84.Kingdom Hearts Timeline – Episode 84: Disorder
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=4t9b7GmHnZw&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=85>
- 85.Kingdom Hearts Timeline – Episode 85: Fracture
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=KzHAGjZZ7J0&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=86>
- 86.Kingdom Hearts Timeline – Episode 86: Last Sunset
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=CJ-8YIWm5V8&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=87>
- 87.Kingdom Hearts Timeline – Episode 87: Place to Belong
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=I927Ri5KfYA&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=88>
- 88.Kingdom Hearts Timeline – Episode 88: Tears
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=mpDlk3bFLVc&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=89>
- 89.Kingdom Hearts Timeline – Episode 89: Dreams Connected
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=ESL39I2Io24&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=90>
- 90.Kingdom Hearts Timeline – Episode 90: Summer's End
Videolinkki
https://www.youtube.com/watch?v=_jWMLquteIY&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=91

- 91.Kingdom Hearts Timeline – Episode 91: Awakening
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=syMK29kFDuA&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=92>
- 92.Kingdom Hearts Timeline – Episode 92: Fields of Honor and Uninvited Guests
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=spESjcR-qvg&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=93>
- 93.Kingdom Hearts Timeline – Episode 93: From Hero to Zero
videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=G2FCvGZnoow&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=94>
- 94.Kingdom Hearts Timeline – Episode 94: A Journey Beyond Time
Videolinkki
https://www.youtube.com/watch?v=GoaMsq_CrzM&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=95
- 95.Kingdom Hearts Timeline – Episode 95: Curserd Medallions and Magic Lamps
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=aIFxxlfipds&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=96>
- 96.Kingdom Hearts Timeline – Episode 96: Door to Christmas Town
Videolinkki
https://www.youtube.com/watch?v=zu_7YwHNh9o&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=97
- 97.Kingdom Hearts Timeline – Episode 97: Part of Your World
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=nSaPpA4U-aI&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=98>
- 98.Kingdom Hearts Timeline – Episode 98: New King, Unfamiliar Town
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=0HkcgZAvWLM&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=99>
- 99.Kingdom Hearts Timeline – Episode 99: The Program
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=rPWvzVIXhZ4&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=100>
- 100.Kingdom Hearts Timeline – Episode 100: Showdown At Hollow Bastion
Videolinkki
<https://www.youtube.com/watch?v=SgLIwMq7PNM&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=101>

101.Kingdom Hearts Timeline – Episode 101: Cloakes figures, Fair Competitions
Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=nencJdGnBBM>

102.Kingdom Hearts Timeline – Episode 102: Back in the Seas, Back in the Desert
Videolinkki

https://www.youtube.com/watch?v=6f6SbYtjR_o&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=103

103.Kingdom Hearts Timeline – Episode 103: The Experiment and The Shadow
Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=h9xPszcNpb4>

104.Kingdom Hearts Timeline – Episode 104: Restoration of Hollow Bastion
Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=6Rx8059bU0k&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=105>

105.Kingdom Hearts Timeline – Episode 105: Last Words
Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=trrBbhrve3w&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=106>

106.Kingdom Hearts Timeline – Episode 106: Where Hearts Go
Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=DFIs70p1wKw&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=107>

107.Kingdom Hearts Timeline – Episode 107: To End It All
Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=PET1sQWHb9g&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=108>

108.Kingdom Hearts Timeline – Episode 108: Unaccountable Accounts
Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=gZZh2-f07AI&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=109>

109.Kingdom Hearts Timeline – Episode 109: Shady Characters
Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=SmpqBeMaeS0&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=110>

110.Kingdom Hearts Timeline – Episode 110: What Friends Are For
Videolinkki

https://www.youtube.com/watch?v=ox-Jr_fpH4I&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=111

111.Kingdom Hearts Timeline – Episode 111: Hurt is The Key

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=VBp8lx4z1mM&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=112>

112.Kingdom Hearts Timeline – Episode 112: The Link to All

Videolinkki

https://www.youtube.com/watch?v=wXWI_LmE47g

113.Kingdom Hearts Timeline – Episode 113: To Where Worlds Sleep

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=Er7ToNqnJA&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=114>

114.Kingdom Hearts Timeline – Episode 114: The Walls Around Hearts

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=3nuyKANHMSM&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=115>

115.Kingdom Hearts Timeline – Episode 115: Pranksters and Whales

Videolinkki

https://www.youtube.com/watch?v=Mz6-j1a_SuY

116.Kingdom Hearts Timeline – Episode 116: Familiar Sights

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=-b1p6TJpAC8&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=117>

117.Kingdom Hearts Timeline – Episode 117: Joshua's Call

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=-IBqe634WVY&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=118>

118.Kingdom Hearts Timeline – Episode 118: All for One, One for All

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=WZwlrzky1l0&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=119>

119.Kingdom Hearts Timeline – Episode 119: Into the Musical Score

Videolinkki

https://www.youtube.com/watch?v=EHU_qTfp2js&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=120

120.Kingdom Hearts Timeline – Episode 120: Thirteenth Place

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=QdKPqanZQ30&list=PLhcSrKyqhf5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=121>

121.Kingdom Hearts Timeline – Episode 121: Seven Light, Thirteen Darknesses

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=miY8aMWSDhM&list=PLhcSrKyqhfh5USKgcHjwTjeVbngw7Y0pr&index=122>

Kingdom Hearts III Part 24: Return to Light

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=GMp0uauKxn8&list=PLhcSrKyqhfh5XffLpa7gCYNOIc-i4WWcr&index=25>

Kingdom Hearts III ReMind All Cutscenes

Videolinkki

<https://www.youtube.com/watch?v=ZINzY18-iG4&list=PLhcSrKyqhfh48oHeZm8Jci6jQ4-xV1JmN&index=10>

Liite 3: Tomoco Kanemakin kirjalähteet lisälähteenä

Kanemaki, T. (2019a). *Kingdom Hearts X: The Novel*. Yen On, New York. English translation: Luke Baker, Disney Enterprises, Inc. First Yen On Edition: december 2019.

Kanemaki, T. (2019b). *Kingdom Hearts Birth by Sleep: The Novel*. Yen On, New York. English translation: Luke Baker, Disney Enterprises, Inc. First Yen On Edition: March 2019.

Kanemaki, T. (2015a). *Kingdom Hearts: The Novel*. Yen On, New York. English translation: Melissa Tanaka, Disney Enterprises, Inc. First Yen On Edition: March 2015.

Kanemaki, T. (2015b). *Kingdom Hearts: Chain of Memories The Novel*. Yen On, New York. English translation: Melissa Tanaka, Disney Enterprises, Inc. First Yen On Edition: September 2015.

Kanemaki, T. (2018). *Kingdom Hearts 358/2 Days: The Novel*. Yen On, New York. English translation: Melissa Tanaka, Disney Enterprises Inc. First Yen On Edition: November 2018.

Kanemaki, T. (2017a). *Kingdom Hearts II: The Novel Vol. 1*. Yen On, New York. English translation: Melissa Tanaka, Disney Enterprises Inc. First Yen On Edition: June 2017.

Kanemaki, T. (2017b). *Kingdom Hearts II: The Novel Vol. 2*. Yen On, New York. English translation: Melissa Tanaka, Disney Enterprises Inc. First Yen On Edition: December 2017.

Kanemaki, T. (2019a). *Kingdom Hearts Re: Coded*. Yen On, New York. English translation: Luke Baker, Disney Enterprises Inc. First Yen On Edition: August 2019.

Kanemaki, T. (2019b). *Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance The Novel*. Yen On, New York. English translation: Luke Baker, Disney Enterprises Inc. First Yen On Edition: October 2019.

Kanemaki, T. (2020a). *Kingdom Hearts III: The Novel Vol. 1: Re:Start!!* Yen On, New York. English translation: Luke Baker, Disney Enterprises Inc. First Yen On Edition: February 2020.

Kanemaki, T. (2020b). *Kingdom Hearts III: The Novel Vol. 2: New Seven Hearts*. Yen On, New York. English translation: Luke Baker, Disney Enterprises Inc. First Yen On Edition: July 2020.

Kanemaki, T. (2021). *Kingdom Hearts III: The Novel Vol. 3: ReMind Me Again*. Yen On, New York. English translation: Luke Baker, Disney Enterprises Inc. First Yen On Edition: January 2021.